DVD NAJDETE UVNITŘ!

Fallout byl poražen: ARCANUM
Nejlepší postapokalyptické RPG posledních let

HODNOCENÍ 90 %

PLNÁ HRA ZDARMA
ARCANUM

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

Herní masakr
Godfather
Battle for Middle-Earth 2
TOCA Race Driver 3
Galactic Civilizations 2
Black
24: The Game

34 RECENZÍ
PC, PLAYSTATION 2, PSP, NDS

STAR WARS
EMPIRE AT WAR
SÍLA POKOŘILA SVĚT STRATEGIÍ

Česká legie
UFO: Afterlight
Armed Assault
Alpha Prime

EXKLUZIVNÍ INFORMACE A OBRÁZKY

www.doupe.cz
cena: 99 Kč (139 Sk) 3/2006

9 771214 919013 03

Magazín všech hráčů
Doupě 3/2006

AXIMA

Vývoj aplikací pro libovolná mobilní zařízení. Aplikace a řešení pro lokalizaci, textovou komunikaci, pro přenos dat, zvuku i obrazu.

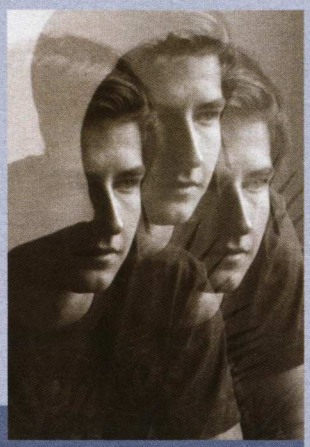
:-) mojelogo Chat

javachat.mojelogo.cz
wap.mojelogo.cz

Bezplatná java aplikace pro on-line komunikaci

trochu jiná komunikace

Stáhni si do svého mobilu JAVA Chat zdarma a pokecej s přáteli.
Je to levnější než psát SMSky!



Když redakce hraje a nezlobí

Je neděle, deset hodin večer. Blíží se poslední den, kdy březnové Doupě dostává svou tvář, aby následně zmizelo do útrob tiskárny. To nejlepší přichází až na konec, říkají pošetilá rčení, ale tentokrát se jejich platnost potvrdila. Jako poslední vkládá na redakční ftp svůj článek Karel Kališ – a s ním přichází nejen nejvyšší hodnocení březnového Doupěte (9,1 bodů z 10), ale také recenze plná entusiasmu a nadšení, které člověka probudí z letargie.

Tím spíše, že nejlépe hodnocenou hrou je projekt, který většina z vás přejde bez povšimnutí. Galactic Civilizations 2 je strategie, která v souboji cifer poráží další strategické pecky tohoto čísla a od velkého úspěchu ji dělí jen úzká žánrová štěrbina, kterou vyplňuje. Je komplexní, nabitá desítkami možností, komplikovaná a určená jen pro drobné procento hráčů – a přesto je nápaditá, zábavná a hodnotnější než desítky jiných projektů, jimž se dostává větší pozornosti. Následuje nezbytná instalace a probděná noc, po které můžu svorně prohlásit – konečně projekt, v němž je cítit autorské nadšení a ladění každého sebemenšího detailu.

Při čtení řádků, jimiž vám Karel zprostředkuje výjimečnost recenzovaného díla, jsem po dlouhé pracovní neděli konečně ožil a po prvních hodinách hraní přehodnotil seznam titulů, které musím po uzávěrce vidět. Žádná TOCA, žádná Bitva o Středozem, ale Galactic Civilizations 2, následovaná hrou, jež na dlouhé dny zastavila redakční práci: plnou verzí Arcanum, okupující březnovou DVD i CD přílohu.

RPG od tvůrců série Fallout, které vám přinášíme v počeštěné verzi, je příslibem herního zážitku, jenž dnešní hry prakticky neskýtají – nebudete se bavit dvě, tři odpoledne, ale strávíte s ním probděné noci i dny, zapomenete na školu, práci, přítelkyni a další běžné součásti života. My jsme to už zažili. Vy můžete právě teď.

Pokud budeme mít štěstí, podaří se nám od Arcanam včas odtrhnout a připravit další Doupě přinejmenším tak nabité jako číslo, které právě držíte v rukou. Šance vidím optimisticky: padesát na padesát.

Kamil Gric, šéfredaktor

JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

1. Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

2. Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici či v internetovém obchodě.

3. Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

SPECIÁLNÍ OCENĚNÍ

Čtyři vyvolené a nejzajímavější hry se v každém Doupěti dočkají zvláštní pocty.

10 Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši.

9.0 Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zarytí hnidopiši nalézt pár minoritních chyb.

8.0 Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou spíše kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice.

7.0 Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál.

6.0 Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit.

5.0 Dokonalý průměr, který hráče nepohoří, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění, jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba.

4.0 Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další.

3.0 Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval.

2.0 „Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, co lze v herním designu dosáhnout.

1.0 Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her™. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost.

48 Star Wars: Empire at War

52 LOTR: Battle for Middle-Earth 2

3 Editorial
4 Obsah
5 Redakční stránka

Herní zážitek měsíce
6 Star Wars: Empire at War

LOADING

Novinky
10 Bioshock
11 Lego Star Wars II: The Original Trilogy
12 Stronghold Legends
13 GTR 2
14 Lost Planet
15 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
16 Heroes of Might & Magic 5
18 Flight Simulator X
19 Huxley
20 Onimusha: Dawn of Dreams

11 TOP 10
12 Nostalgie
13 Na co se těší…
15 Na webu
18 Jazykový koutek
21 Jízdní řád
22 Bleskem ze světa her
23 Byznys
24 Pavlač

Preview
26 Alpha Prime
28 Armed Assault

30 UFO: Afterlight
32 Splinter Cell: Double Agent
36 Spellforce 2: Shadow Wars
38 Big Brain Academy
39 Zelda: Twilight Princess

Téma čísla
40 Jak zabít hru

PC RECENZE

Recenze
48 Star Wars: Empire at War
52 LOTR: Battle for Middle-Earth 2
56 Godfather
60 Toca Race Driver 3
62 Tony Hawk´s Americand Wasteland
64 Tycoon City: New York
68 Empire Earth 2: The Art of Supremacy
69 Crashday
70 Galactic Civilizations 2
72 LA Rush
74 Marc Ecko´s Getting Up
76 Curious George

77 Rugby 2006
78 The Regiment
79 SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
80 Winter Challenge
81 Playboy: The Mansion Gold Edition

Budgety
82 Za pakatel – PC

KONZOLOVÉ RECENZE

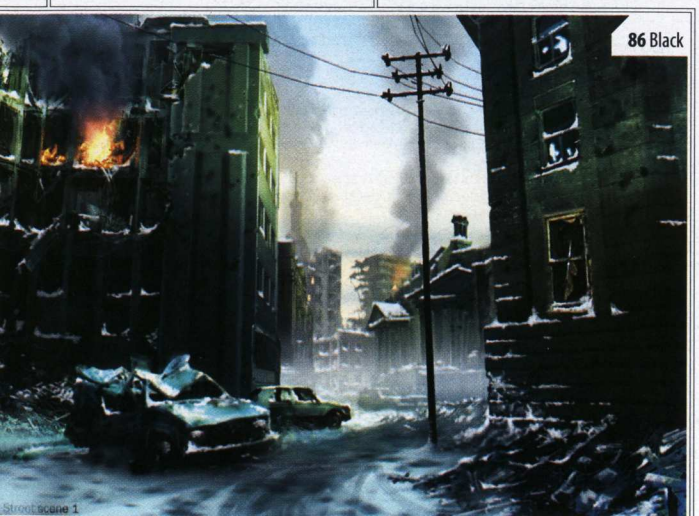
Recenze
84 24: The Game
86 Black
88 Joystick C64
89 LOTR: Tactics
90 Drakengard

Budgety
91 Za pakatel

BONUS ZONE

Rubriky
94 Začínáme hrát, díl 8.: Staňte se hráčem závodních her
96 Naostro: Martin Malík
98 Freehry
99 Herní servis
100 Progaming
101 Hry na mobil
102 Komentář: O pirátech a dalších
103 Hráčův rádce: Emzáci v akci
110 Listárna
112 Obsah CD/DVD

Hardware
104 Novinky
105 Test: Gigabyte GA-K8NE
106 Přehled: Zvukovou kartu, či integrovaný kodek?
108 Test: Creative Labs X-Fi Fatal1ty FPS
109 Test: Logitech G5 Laser Mouse



86 Black

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

PUBLISHER
Michal Politzer

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Michal Acler, Petr Urban, Ladislav Nosákovec, Vít Sedláček, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Jazykový korektor: Zdeněk Dan

Art director: Martin Daněk
Obálka: Martin Daněk
Asistentka redakce: Gabriela Gubíková

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Věděchová
Sazba: Veronika Chadzipolichronisová, Michal Bártů, Jan Cága, Pavel Junk
Manažer distribuce: Zbyněk Tkadlčík
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
Předplatné pro SR
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Lidická 28, 602 00 Brno

INZERCE
Produktový manažer: Alexandra Poláková

Computer Press Praha
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Alexandra Poláková, Barbora Terebová
Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
Computer Press Brno
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712
Computer Press Ostrava Rudolf Volný
Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734
Computer Press Bratislava
Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk)
Hattalova 12, 831 03 Bratislava
tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
Lidická 28, 602 00 Brno,
Czech Republic tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL
Computer Press, a. s. nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
ŘEDITEL, MÍSTOPŘEDSEDA PŘEDSTAVENSTVA Jiří Hlavenka
ŘEDITEL DIVIZE MÉDIÍ Pavel Pospíšil
OBCHODNÍ ŘEDITEL Jaroslav Martinec
MARKETINGOVÝ ŘEDITEL Tomáš Kudweis
Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195,
MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS a soukromí distributoři.
Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996.
Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

(c) Computer Press, a. s.

KDO TO MÁ NA SVĚDOMÍ

Skandální odhalení redakčních vyvolených

KAMIL GRIC, šéfredaktor

Mým vzorem se stal v průběhu února David Livingstone. Věrný jeho odkazu jsem strávil notnou část měsíce na cestách, objevováním míst i nových her. Navštívit Afriku se mi nepodařilo fyzicky, nýbrž ve stejnojmenné hře od Jary Cimrmana. Vše má ale svůj hořký konec, a tak mě po návratu do redakce čekalo vystřízlivění – kam jen nacpeme všechny ty jarní hity?

TOP 3
1. Přfefersteak v nejmenované brněnské restauraci (a New York steak v jiné)
2. Pouzávěrkové hody (SW: Empire at War, nová TOCA, Battle for Middle-Earth 2)
3. Red Hot Chili Peppers přijedou do ČR!

HONZA MORKES, zástupce šéfredaktora

Po roce a půl se stalo něco neuvěřitelného. Výpadek domácího poskytovatele internetu mě donutil denně docházet do práce. Ne že bych jinak redakci ignoroval, ale znáte to – když se sejde víc redaktorů na jednom místě, práce vázne, na rozdíl od horlivých debat a komentování herních výkonů, které naopak neberou konce.

TOP 3
1. Týden jsem odolával lákadlům redakčního Xboxu 360
2. Podlehl jsem, ale jen na chvíli
3. Chvilkové stonání u olympiády

MARTIN ZAVŘEL, vedoucí konzolové sekce

Uplynulý měsíc byl pro mne opravdovou herní hostinou. Black a 24: The Game patřily k mým nejočekávanějším titulům již dlouhou dobu, a přestože mají své chyby, obě jsem si vychutnal až do dna. Jen toho spánku je pořád nějak málo.

TOP 3
1. Pátá sezóna seriálu 24
2. 24: The Game
3. Black

MICHAEL STERN, vedoucí sekce Loading

Zzzima! Zima venku, zima ve vesmírném vzduchoprázdnu Empire at War a zima dokonce i v geniální adventuře Fahrenheit! Únor je zkrátka jediný měsíc, kdy člověk rád tráví celé dny ve škole, protože je tam krásně vytopeno. Na druhou stranu bylo mrazivé počasí ideální dobou pro zabarikádování oken a strávení hezkých chvil s blikajícím mazlíčkem.

TOP 3
1. Počítačový velkofilm Fahrenheit
2. Seikai no Senki (kreslený „japonský Star Trek")
3. Totální nepochopení filmu Donnie Darko (ale přesto se líbil)

MICHAL ACLER, vedoucí sekce CD/DVD

Snažil jsem se jí uniknout, ale vždycky si mě našla. Práce mé uplynulý měsíc doslova pohltila a nebýt několika světlých momentů, odklepávám si svou směnu na samotce v Bohnicích.

TOP 3
1. Stihl jsem vše, co jsem chtěl (a měl)
2. Povedený koncert Zion Squad
3. Obchodník se smrtí

ALAN JARRAR

Záležitostí číslo jedna uplynulého měsíce pro mě bylo ohlášení pražského koncertu Red Hot Chilli Peppers a shánění lístků na hudební festival v belgickém Werchteru. Chvíle volna jsem pak vyplnil sledováním olympijských přenosů z Turína a popíjením čajů v brněnské Chajovně. Zlatý závod Katky Neumannové znám už i pozpátku.

TOP 3
1. Olympiáda v Turíně
2. Sting v Belgii a „Redhotí" v Praze
3. Severská kombinace ve Winter Challenge

DAVID SLÁMA

Murphyho zákony fungují. Beze zbytku. Člověk si takhle užívá volna, hraje World of Warcraft a přemýšlí, proč nevychází hry, když tu náhle je pár dnů před uzávěrkou a do redakce přijde Battle for Middle-Earth 2. Po malé redukci hodin určených pro spánek se ale vše stihlo.

TOP 3
1. Prožití Vostatků (zimních hodů) v kroji
2. Přežití seznamování s novými lidmi tamtéž
3. Zdárné vystřízlivění už druhý den po hodech

TOMÁŠ VRÁNA

Únor pro mě znamenal maniodepresivní stavy. Chvíli jsem byl na vrcholku blaha, pak zase na tom nejhlubším dně. Proto už očekávám jaro, kdy se podobné věci neději. Snad se potom vše přehoupne na tu pozitivnější půlvlnu. A co víc, holky začnou konečně nosit sukně.

TOP 3
1. Týden klidu na horách
2. Týden neklidu v Brně
3. Dva týdny klidu a neklidu všude možně

3 SLOVA, KTERÁ MUSÍTE ZNÁT PŘED CESTOU DO REDAKCE

Dobrá příprava je základem úspěchu. Nebudeme si nic nalhávat – návštěva redakce Doupěte je pro každého návštěvníka zlomovým okamžikem jeho života, a tak se rozhodně nevyplatí spěchat. Doporučována je zejména důkladná znalost tří základních hesel.

Šalina – Redakce se nachází takřka v centru Brna. Co to znamená? Nezaparkujete! A pokud ano, připravte se na cestu jako na pochoďáku. Lepší je použít místní speciální dopravní prostředek – šalinu. Ano, vypadá jako tramvaj, dělá zvuky jako tramvaj a zastavuje jako tramvaj. Ale je to šalina. Nebádejte nad tím. Kupte si lístek a nasedněte.

Jídlo – Ujasněme si to hned na úvod – rok a půl se čokoládové tyčinky z automatu jíst nedají (navíc teď je i tento poslední zdroj potravin v redakci mimo provoz). A jelikož každý příchozí v Doupěti zůstane minimálně půl dne, velice se hodí přinést si potravinové zásoby s sebou. Pokud přinesete čtyři porce navíc, zlobit se nebudeme.

Bordel – Někdo tomu říká pracovní zátiší, ti přímočařejší binec nebo bordel. Situace v redakci je taková, že se nikomu příliš uklízet nechce. Přesto byly jisté snahy zaznamenány. O jejích výsledcích vás zpravíme příště. Možná bude i obrazový materiál!

WOW

NEJSILNĚJŠÍ HERNÍ ZÁŽITEK MĚSÍCE

Obrovské rozměry kosmických stanic vyrazí dech

Hry stále účinněji vyvolávají silné emoce u hráčů, což způsobují dva faktory: jejich technická úroveň strmě stoupá směrem k naprostému realismu (a výše), navíc se řada her vysloveně soustředí na emocionální vtáhnutí hráče do příběhu. Zážitek z hraní se tak často může vyrovnat silnému zážitku z kina nebo dokonce i zážitku ze skutečného života. Nevěříte? V této rubrice vás o tom budeme měsíc co měsíc přesvědčovat.

Star Wars: Empire at War

Neobvykle emotivní strategie nejen pro příznivce Hvězdných válek

K základním charakteristikám nám známého vesmíru patří, že je vzduchoprázdný, temný a mrtvý. S tím se však tvůrci počítačových her a obecně autoři sci-fi nehodlají ani v nejmenším smířit! Vesmír je zároveň nekonečný a můžeme se jen dohadovat, co číhá na jeho nedefinovatelném okraji, kam se dosud žádný člověk nevydal. Jaké příběhy se odehrávaly před dávnými časy v daleké galaxii, kam nás zavádějí vizionářské Hvězdné války George Lucase? Vesmír je bezednou studnicí, schopnou utáhnout jakýkoliv příběh, a o tom se v současných herních titulech přesvědčujeme stále častěji.

V minulém čísle vás Karel Kališ provedl megalomanskou galaxií světa si dali autoři záležet. Empire at War nesurfuje na módní vlně tří novodobých Epizod, ale je jakousi poctou první trilogii sci-fi snímků, které udělaly z Lucasova pionýrského experimentu legendu. Na pozadí se rýsují klasické trojúhelníkové tvary imperiálních křižníků Star Destroyer, vakuum prořezává skřek chatrných TIE Fighterů a filmovou iluzi uzavírá rázování imperiálního pochodu. Hned vzápětí hráče stiskne dilema – osvobodí galaxii jako vůdce rebelů, nebo nastolí tyranský „mír" v roli imperiálního důstojníka?

Vybereme-li dobro, uvítá nás vlídný hlas Mon Mothmy. Zvolíme-li tyranii, uslyšíme příkré rozkazy nadřízeného v nacistické uniformě v Síle. Standardní jednotky jsou sice tvořeny desítkami detailně vymodelovaných miniaturních postaviček, které jsou schopny přikrčit se a během střelby postupně odpadávat. Avšak až se do bzukotu laserů ozve sípění Darth Vaderova dýchacího přístroje, teprve tehdy z monitoru vystoupí pravá aura Hvězdných válek. Mocný lord ze Sithu rozevlává svůj plášť napříč mapou, odhazuje vojáky tlakovými vlnami a drtí vozidla jako demonstraci ničivosti Síly. Empire at War je nicméně vysoce taktickou hrou. Navzdory Vaderovým možnostem i jeho může nepřítel přečíslit nebo vlákat do pasti složené ze statických věží. Hráč jej tak chrání, dokud se znovu nenabijí ničivé schopnosti, a společně s podpůrnými vojáky postupuje krásnými exteriéry jako jedna ničivá armáda.

Vrcholnou výzvou jsou až vesmírné bitvy v pozdější fázi, kdy se hráči odemknou rozličné druhy stíhačů, fregat a korvet. Jednou herní interface oznámí: „Blíží se nepřátelská flotila!", Mon Mothma varuje před dosud největší armádou, jakou kdy galaxie spatřila. Zadáváme výrobu nově objevených moncalamarijských křižníků a doufáme, že je orbitální dok stihne vyprodukovat včas. Nestihl. Flotila si razí cestu hyperprostorem rychlostí posílenou obchodní cestou mezi dvěma sousedními planetami. Stisknout tlačítko automatického vygenerování výsledku bitvy

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Okolím opovrhovaný exot, neb nesledoval hokej

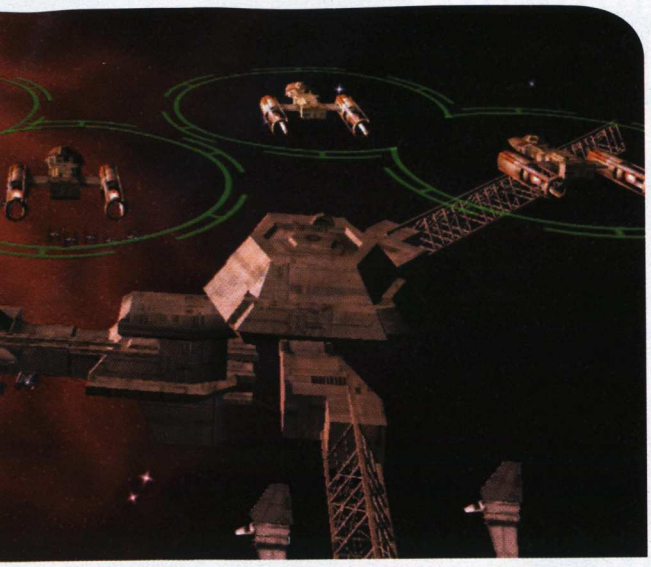
> Jakmile začnou odpadávat kusy trupu prvního křižníku, kterého již obklopuje efektní modré jiskření, z rohu mapy se vynoří hráčova Nemesis

v simulátoru X3: Reunion, v němž se hráč stal bezvýznamnou částicí poletující v mase nicoty. Naproti tomu aktuální hit Star Wars: Empire at War nás usazuje do role galaktického dobyvatele, pokořitele mohutných flotil a celých planetárních systémů. Vraťte se s námi téměř o třicet let zpátky, kdy byl vesmír sužován nadvládou ďábelského Impéria a postavit se mu dokázala pouze hrstka odvážných rebelů. A pro ty, kteří si pod pojmem Hvězdné války představují pouze pouliční bitku českých superstar, zde čeká pod kůží licencovaného příběhu masivní kostra strategie jako řemen.

Již úvodní menu signalizuje, že na integrování hvězdně válečného se silným přízvukem. Ať již padne osudné kliknutí kamkoliv, jedna jediná strohá obrazovka pak otevře celou galaxii. Je zde Tatooine, Coruscant, Kashyyk a přes čtyřicet dalších planet, nad kterými zaplesá srdce nejen fanouškům Hvězdných válek. Hráč získává kontrolu nad několika dostupnými tlačítky, vyrábí první kosmickou loď, jednotku pěšáků a obojí přetahuje myší k sousední planetě. Orbita je prázdná, pozemní výsadek se ale setkává s uvítáním, kde ovšem vlídné pohoštění suplují lasery svištící kolem komických přileb virtuálních rebelů a do kevlaru oděných stormtrooperů.

Síla pozemních soubojů je ukryta v hrdinech a atraktivita hrdinů zase

Pokročilý souboj titánů

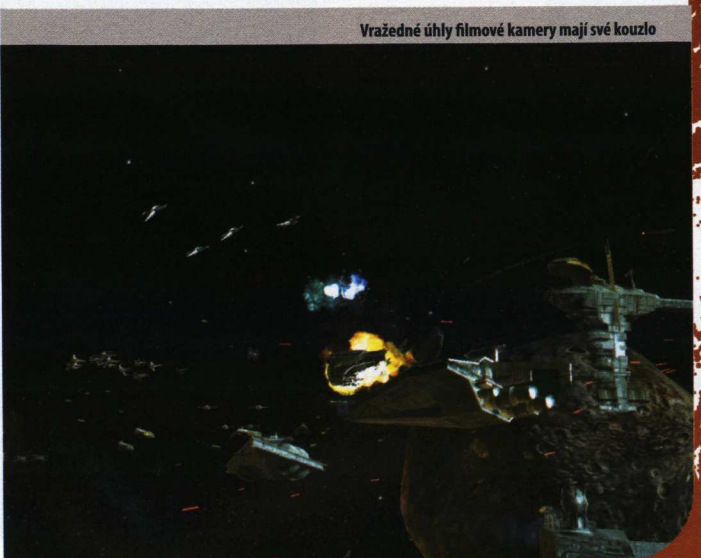


se kvůli potenciálním ztrátám nevyplatí. Chápeme se malé předsazené flotily a posíláme ji na sebevražedný odpor. Zde musí vyhrát taktika!

Záběr na prázdnou čerň, prudký svist a lodě nořící se z hyperprostoru. Scéna, kdy se z mlhoviny začnou pomalu vynořovat majestátní křivky nepřátelského křižníku Accuser s imperiálním hrdinou na palubě doprovázeného dvojicí Star Destroyerů, patří k těm nejemotivnějším; a to u strategií nebývá zvykem. Hráčovy bombardéry Y-Wing se líně rozlétávají, aby včas zdemolovaly hangáry vesmírných obrů a zabránily jim tak v chrlení nepříjemných TIE Fighterů. Empire at War má schopnost i přes svůj extrémně smyšlený námět působit realisticky. Z dálky jsou zřetelně vidět pouhé tečky, kterak oblétávají obrovské křižníky a zkrápí je titěrným jiskřením. Když se však kamera přiblíží, odhalí hořící trysky kličkujících Y-Wingů nebo Millennium Falcon, jenž mezi asteroidy provádí akrobacii, že by se i Aleš Valenta během letu na lyžích zarděl a sestřelil pár imperiálů. Integrovaná filmová kamera je sice bezúčelná (podívaná je zcela neinteraktivní), ovšem nabízí vizuální zážitek takřka srovnatelný s filmovými přestřelkami.

Jakmile začnou odpadávat kusy trupu prvního křižníku, který již obklopují efektní modré záblesky, z rohu mapy se vynoří hráčova Nemesis. Posily tvořené dalekonosnými bombardéry posílají části Y-Wingů nekonečně rotovat vesmírem během vteřiny. Nezbývá než kliknout na ikonu ústupu a doufat, že zbylé fregaty přežijí deset sekund odpočítávání, během nichž vesmírní navigátoři vypočítávají trajektorii úniku hyperprostorem. Nic není ztraceno, přeživší jednotky se stáhnou do týlu, kde se již sbírají zbytky roztroušených flotil k finální odvetě!

Vražedné úhly filmové kamery mají své kouzlo



FABLE®

THE LOST CHAPTERS

Chcete se stát šlechetným hrdinou, obávaným padouchem, nebo čímkoliv mezi tím? Fable: The Lost Chapters, cenami ověnčené fantasy RPG, vám umožní proměnit hlavního hrdinu přesně podle vašich představ! Prozkoumávejte zajímavá prostředí, vydávejte se na dobrodružné výpravy, prožijte více životů. Zahleďte se do svého nitra a objevte, čím vším se můžete stát.

NOVINKA!

V PRODEJI OD 30.BŘEZNA

FANTASTICKY NÍZKÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

Games for Windows Microsoft Windows XP

LIONHEAD STUDIOS

NVIDIA

Microsoft game studios

www.cdprojekt.cz TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

©2005 Lionhead Studios Limited. All rights reserved. Lionhead, the Lionhead logo, and Fable are registered trademarks owned by Lionhead Studios Limited. Published and distributed by Microsoft Corporation. ©2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, the Games for Windows logo, Windows, Xbox logo and Xbox are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association. The names of actual products and companies herein may be trademarks of their respective owners.

LOGOFUN

JEŠTĚ VÍCE ZÁBAVY NA MOBIL!

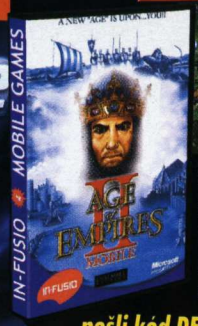
POŠLI SMSKOU KÓD NA UVEDENÉ ČÍSLO

wap.logofun.cz Taky můžeš poslat smskou slovo WAP na 736 30 40 30 a přijde ti odkaz k nám! Cena běžné SMS dle tarifu! * **www.logofun.cz**

hry na mobil

Nejoblíbenější super hrdina mobilních sportů je zpět! Na některých telefonech poprvé v báječném 3D! Zkuste biatlon, slalom, skocích na lyžích a bobování.

pošli esemesku: DE 88097 na 900 11 79



Nejlepší počítačová strategie na mobilech! Projděte kampaní, nebo hrajte náhodnou mapku!

pošli kód DE 88218 na 900 11 50

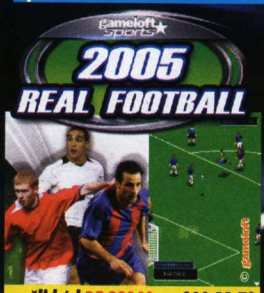
Pokračování legendární závodní hry městy světa! Spousta nových možností, aut a dokonce i motorky! Ještě lepší zážitek z hry!

pošli kód DE 88217 na 900 11 79

HRY NA MOBIL

Chybí ti doom? Zkus Alpha Zone 3D! pošli kód DE 88203 na 900 11 79

Skvělá hra podle známého seriálu! pošli kód DE 88202 na 900 11 50



pošli kód DE 88160 na 900 11 79

Fantastická středověká bojovka, do detailu propracovaná grafika!

pošli kód DE 88165 na 900 11 79

Proměň svůj telefon v truhlu zábavy a drahokamů s hrou Gem Drop, logickou hrou vyžadující hodinářskou přesnost!

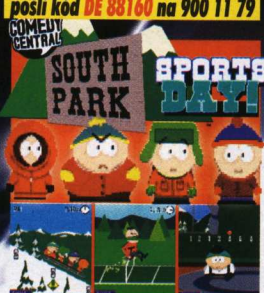
pošli kód DE 88206 na 900 11 79

PileUp!, oblíbený zabiják nudy, přichází na mobilní telefony a logické hry už nikdy nebudou hranaté!

pošli kód DE 88205 na 900 11 79

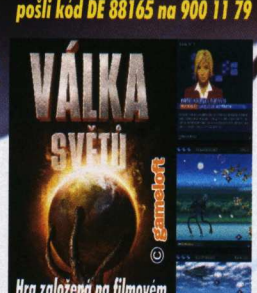
Jsi členem elitního komanda ve 2. sv. válce a čekají tě opravdu speciální úkoly.

pošli kód DE 88194 na 900 11 79



Netradiční sportovní klání! Kenny, Stan, Kyle a Cartman jdou na to!

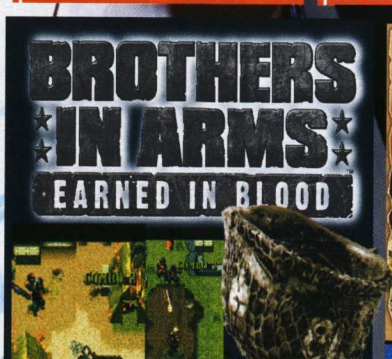
pošli kód DE 88144 na 900 11 79



Hra založená na filmovém trháku! Hrajes s tripodem a ničíš vše okolo!

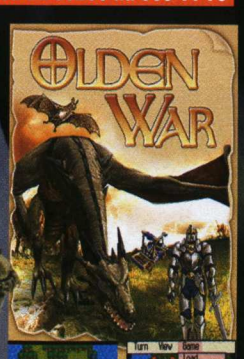
pošli kód DE 88143 na 900 11 79

pošli kód DE 88193 na 900 11 79



Jsi členem elitního komanda ve 2. sv. válce a čekají tě opravdu speciální úkoly.

pošli esemeskou kód DE 88194 na 900 11 79



Jedinečná válečná strategie!

pošli kód DE 88190 na 900 11 79

Nejnovější díl Townsmena! Dobývání a budování nového světa!

pošli kód DE 88167 na 900 11 50

SUPER CENA!

MIGHT & MAGIC

Velkolepý epos, legenda PC a konz. her!

POŠLI KÓD DE 88060 NA 900 11 79

Zahajujeme novou letní sezonu! Budeš nejlepší? Super 3D grafika!

pošli kód DE 88135 na 900 11 79

Legenda PC her na tvém mobilu! Přežije nejsilnější!

pošli kód DE 88145 na 900 11 79

Nutný je aktivovaný WAP. Pro nastavení WAPu se obraťte na svého operátora. Pokud nevíš, jestli tvůj telefon podporuje vybranou položku, ověř si to na www.logofun.cz, teletextu Prima TV, str. 806 nebo Infolince 776 999 199. Službu provozuje ATS Praha, P. O. Box 125, 140 21 Praha 4. Cena 1 SMS na 900 11 30 je 30,- Kč, na 900 11 40 je 40,- Kč, na 900 11 50 je 50,- Kč a na 900 11 79 je 79,- Kč. Hry posílané na 900 11 50 stojí 2 x 50,- Kč. Ceny jsou uvedeny vč. DPH. Cena volání je 46,- Kč/min. Službu neposkytují Český Telecom, Eurotel Praha, Oskar ani T-Mobile.

LOADING

NEJŽHAVĚJŠÍ NOVINKY ZE SVĚTA
POČÍTAČOVÝCH I KONZOLOVÝCH HER

ČESKÁ LEGIE DOBÝVÁ SVĚT

Obávali jste se, že se po příchodu novogeneračních konzolí definitivně uzavře hladina nad hranatou grafikou bez nejnovějších shaderových efektů, PC zajdou na úbytě a všechny staré platformy budeme moci vyhodit nebo lépe zničit v temném rituálu za křepčení kolem voodoo panenek VyVolených? Pak se uklidněte novinkami, které pro nás přichystal únor. Ačkoliv se grafické karty v ceně ojetého automobilu do našich sestav nakonec stejně dostanou, mnozí tvůrci her nejdou do pokroku po hlavě. Pokračování taktické hry Full Spectrum Warrior vypadá naprosto totožně jako první díl, nově ohlášený Stronghold: Legends se drží postaršího enginu, čtvrtý Onimusha vyjde pro PS2 a mainstreamové Lego Star Wars vsází na primitivní grafiku, kterou rozběhnou plynule všichni. A tím vyšší budou také zisky.

Kolosální úspěch a jásavé stanování před japonskými obchody lze rovněž očekávat od nové Zeldy: Twilight Princess, kterou vám přiblíží naše žhavé preview. Autor série Shigeru Miyamoto dosud nezklamal ani s jedním dílem ságy. Uspěje i nyní? Tvrzení o prospěšnosti her pak podpoří druhý titul ze stájí Nintenda, mozkový masér Big Brain Academy. Nechme se nicméně překvapit, co pro nás připraví následující měsíc. Trumfne aktuální odhalení slibného RPG Bioshock?

Nejlepší z nejlepších ale skrývá sekce preview. Redakční matadoři Kamil s Honzou v něm prozkoumali tři česká studia, aby vám přiblížili rodící se trojlístek tuzemských herních pecek – futuristického Alpha Prime, válečného Armed Assault a ve finále i pokrokového UFO: Afterlight, které vám podrobně představíme jako první u nás!

MICHAEL STERN,
vedoucí sekce Loading

ŠOKUJÍCÍ ODHALENÍ A NEJEN BIOLOGICKÉ!

System Shock, Deus Ex – jména zašlé, ale nezapomenuté slávy. Srdce hráče, který okusil uvedené perly, dnes marně prahne po titulu, který by nenabízel jen separátní akci nebo logické hádanky, ale všechno najednou v počítačové simulaci skutečného života. Právě tou někdejší hity byly. Ano, Quake 4 má solidní atmosféru. Ovšem co naplat, když hráč jen stereotypně běží kupředu a kochá se normálovými mapami? Chceme hru, která nám přinese intenzivní prožitek reality i za cenu nijak dlouhé herní doby, na kterou již dnes tvůrci tak či tak rezignovali. Vyjde plán bývalých autorů System Shocku a podaří se dokončit jeho duchovního nástupce? Bioshock je ve vývoji již nějaký čas, ovšem až nyní se po spojení týmu s vydavatelem Take-Two otevřel trezor finančních možností a práce se rozjely naplno. Podle prvních informací by se archetyp dokonalé hry mohl realizovat.

NOVINKY

10 Bioshock
PC | XBOX 360

11 Lego Star Wars II: The Original Trilogy
PC | PS2 | PS3 | XBOX | GC | NDS | GBA

12 Stronghold Legends
PC

13 GTR 2
PC

14 Lost Planet
XBOX 360

15 Full Spectrum Warriors: Ten Hammers
PC | PS2 | XBOX

16 Heroes of Might and Magic 5
PC

17 The City of Metronome
PC | XBOX 360

18 Flight Simulator X
PC | XBOX 360

19 Huxley
PC | XBOX 360

20 Onimusha: Dawn of Dreams
PS2

PREVIEW

26 Alpha Prime
PC

28 Armed Assault
PC

30 UFO: Afterlight
PC

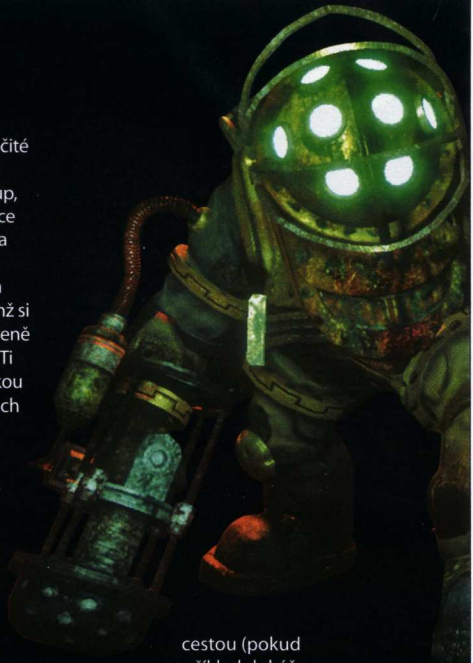
32 Splinter Cell: Double Agent
PC | PS2 | PS3 | XBOX | XBOX 360 | GC

36 Spellforce 2
PC

38 Big Brain Academy
NDS

39 The Legend of Zelda: Twilight Princess
GC

Bioshock



Platforma: PC, Xbox 360

Žánr: RPG akce
Výrobce: Irrational Games
Vydavatel: Take-Two
Homepage: Zatím není
Datum vydání: 2007

Letitý System Shock a jeho druhý díl nelze napěchovat do žádné žánrové škatulky. Nepředstavuje totiž nic jiného než intenzivní simulaci reality, byť ve fiktivním, nervy drásajícím prostředí. Vývoj herního trhu pokračování legendy příliš nepřeje – její tvůrce Warren Spector pracuje na vlastním projektu, původní studio Looking Glass se rozpadlo a licenci vlastní Electronic Arts, kteří s ní mají vlastní plány. Tvůrci druhého dílu System Shock se nicméně seskupili pod úspěšnou vlajkou Irrational Games (Freedom Force, Tribes: Vengeance) a hodlají rozvinout nesmrtelné poselství legendy v duchovním následovníku Bioshock.

Autoři prozrazují, že jejich cílem není vytvořit klasickou hru, v níž se na začátku stupidně učíme chodit, střílet a orientovat se pomocí kompasu. Bioshock se bude žít! Na veškeré možnosti a zákonitosti herní mechaniky si bude muset hráč přijít po vhození do komplexního světa sám, ať již půjde o skládání zbraní podle plánků, vylamování zámků nebo o samotný děj.

Kolaps, probuzení, izolace. Schéma System Shocku bude v tomto ohledu zachováno v zájmu dosažení co nejhutnější atmosféry. Hráč se probouzí v troskách havarovaného letadla uprostřed oceánu a jediným pevným bodem je osamělý maják v dálce. Co dělá stavba někde uprostřed ničeho a kam vedou točité schody, které se spouštějí do nedozírných hlubin? Napínavý sestup, který je již součástí hry (na animace se zde nehraje, vše si prožijeme na vlastní kůži), odhalí megalomanský podmořský komplex jménem Rapture z druhé světové války, jenž si za své útočiště vybrala skupina šíleně geniálních (nebo naopak) vědců. Ti se rozhodli distancovat se od válkou postižené společnosti a v hlubinách geneticky vyšlechtit utopickou společnost plnou špičkových sportovců a bystrých mozků bez jakéhokoliv násilí a nemoci. Význam slova utopie se však nedá oklamat – v početné komunitě úspěšně využívající biotechnologie a nadčasová zařízení se vyprofilují dva znepřátelení vůdci. Ryan a Fontaine obrací svými vyšlechtěnými zrůdami ve vzájemném střetu komplex v neživou ruinu, kterou svou přítomností naruší až hráč.

Dění se odehrává ve fiktivních 60. letech, v pohřbených interiérech tak nalezneme jak dobové zařízení s dřevem vykládanými sály a mramorovými chodbami, tak fantaskní technologii hraničící se steampunkem. Rozlehlá základna navíc není tak docela opuštěná, funguje v ní vnitřní ekosystém geneticky vypěstovaných monster. Nebezpeční Agresoři budou patrolovat zpustošenými chodbami, ovšem jejich cílem není pouze zabít hráče, ale také přežívající zbytky Fontaineovy armády. Mezi nimi proplouvají servisní drony Sběračů, jež udržují komplex v chodu a jsou ostatními ignorovány.

Bioshock se má stát hájemstvím herních voleb. Každou situaci bude hráč moci vyřešit po svém – násilím, logikou nebo obejitím zcela jinou cestou (pokud například dokážeme prolomit bezpečnostní systém dveří). Dokonce ani příběh, který budeme postupně odhalovat ze záznamů zmasakrovaného obyvatelstva, se nemá odvíjet po přímce a zřejmě povede k několika koncům. Zajímavě zní také vývoj hlavního hrdiny. Jednak budeme moci vylepšovat své zbraně, ale také přímo vlastní statistiky, které se neprojeví jen anonymním číselným údajem, ale přímo v akci. Zvýšená obratnost tak razantně zrychlí chůzi, síla zase manipulaci s předměty.

Spoluzakladatel firmy Ken Levine tvrdí, že díky finanční podpoře (Irrational Games byli nedávno odkoupeni vydavatelskou společností Take-Two) nyní na titulu Bioshock pracuje dvakrát více lidí než na počátku vývoje. Hra je hotova přibližně z poloviny, na sledování vývoje potenciální legendy tak zbývá dost času.

MS

DROBKY

David Perry opouští Shiny

Jeden z nejznámějších herních vývojářů (a dvanáctá největší osobnost herního průmyslu podle Doupěte – viz téma minulého čísla) David Perry opouští své dítko – studio Shiny Entertaiment. Důvod? Atari tým kvůli finančním problémům prodává a David chce být u toho. Coby zaměstnanec Atari hodlá najít pro Shiny (původně svůj vlastní tým) nejvhodnějšího kupce.

Zdroj: Eurogamer

Chystá se „FEAR 2"

Vývojářské studio Monolith Productions, známé hernímu světu zejména díky akcím FEAR (PC) a Condemned: Criminal Origins (Xbox 360, PC verze se chystá), ohlásilo pokračování prvně jmenované akce. Protože však tvůrci nemají na jméno FEAR práva, hra se objeví na trhu pod jiným názvem. Zasazení a styl však zůstanou stejné. „FEAR 2" by se měl objevit nejdříve na PC a posléze na konzolích nové generace.

Zdroj: GameSpot

Filmová asociace žaluje torrenty

Americká filmová organizace MPAA rozjela další kolo nekonečného boje proti serverům nabízejícím nelegální materiál. U zámořských soudů podala několik žalob na jejich poskytovatele. Zajímavé na současné várce je, že jsou adresovány i internetovým stránkám, který žádný obsah fyzicky nenabízí, pouze jej vyhledávají. Dovedeno do důsledků, mohli bychom se dočkat obžaloby i klasických vyhledávacích serverů typu Google.

Zdroj: Živě

Half-Life 2: Episode 1 samostatně!

Datadisk Aftermath pro akci Half-Life 2 definitivně nebude datadiskem. Potvrdil to v rozhovoru pro Eurogamer sám šéf vývojářského týmu Valve, Doug Lombardi. Hra byla nedávno přejmenována na Half-Life 2: Episode 1 a vyjde samostatně, ke svému spuštění nebude potřebovat původní HL2. Celkově by měla nabídnout 4–6 hodin zábavy, jichž se dočkáme na distribučním systému Steam 24. dubna.

Zdroj: Eurogamer

momentů, například když hranatá princezna Leia předává ještě kostrbatějšímu R2D2 tajný vzkaz pro Obi Wana, nebo závěrečného souboje Luka s Darth Vaderem. Klasickým bojovým misím budou sekundovat pasáže ve vozidlech a stíhačkách známé z minula, nyní ovšem obdarované absolutní volností. Hráč nebude létat jen po

Lego Star Wars II:
The Original Trilogy

K největším překvapením loňského roku patřila jednoduchá arkáda Lego Star Wars, která i přes na první pohled infantilní grafiku zvládla lehce přebít většinu hvězdně válečných her z poslední doby. O úspěchu svědčí nejen tři miliony prodaných krabic, ale především kladný ohlas kritiky. Důvod je zřejmý – vidět souboj Anakina s Obi Wanem posté již není zábava. Naopak zhlédnout jej v neuvěřitelně roztomilé a vtipně parodující grafice je něco, co zde ještě donedávna nebylo.

První díl (chcete-li stylově „epizoda") Lego Star Wars převedl do hranatých kostek celou novodobou trilogii Hvězdných válek. Pokračování sáhne po kořenech a zpracuje původní tři filmy, jejichž obsah má (nejen) mezi fanoušky stále největší váhu. Autoři nechtějí děj příliš upravovat, dočkáme se tak převyprávění zásadních předdefinovaných trasách, ale může například obkroužit celou Hvězdu smrti a její okolí, aby nalezl šachtu vedoucí ke generátoru. Rovněž úrovně mají mít otevřenější charakter. Často narazíme na řiditelné vozidlo nebo zvíře, které můžeme, ale nemusíme osedlat. Bitva na ledovém Hothu tak dostane svěží rozměr – budeme se trmácet po malých lego-nožkách pěšky, nebo nasedneme do snowspeederu?

Hvězdné války obsahují plejádu pamětihodných osobností a i v tomto ohledu hodlá Lego Star Wars II vyždímat celuloidový odkaz do sucha. Pokud strávíme u hry dostatek času na nalezení všech bonusů (má jich být mnohem víc než minule), můžeme si odemknout všech padesát filmových postav s jejich speciálním stylem boje a údery. Nádavkem lze importovat postavy z původní hry, čímž se počet blíží ke stovce a s přihlédnutím k možnosti skládání vlastních postaviček až k tisícům.

Jednoduchá, stylová grafika zůstane zachována, co však dozná lehkých změn, je kooperativní hra více hráčů na jednom počítači. Tvůrci v první řadě převychovali kameru, která bude nyní poddajnější. Stejně tak se hráči dočkají nových situací, jež budou vyžadovat spolupráci dvou pajďuláků. Ačkoliv Lego Star Wars II budou spíše inovační než revoluční, mají velkou šanci dosáhnout stejného úspěchu jako první díl.

MS

Platforma
PC, PS2, PSP, Xbox, GC, DS, GBA

Žánr Arkáda
Výrobce Travellers Tales
Vydavatel LucasArts
Homepage www.legostarwarsthevideogame.com
Datum vydání Říjen 2006

TOP 10
HERNÍCH PERIFERIÍ

Nejmodernější grafická karta a procesor s nadsvětelným taktem jsou základem hráčského doupěte. Ten pravý požitek však zajistí až vhodné periferie. Všimněte si, že řadu vynálezů má na svědomí konzolový gigant Nintendo, kterému ovšem ne vždy záměry vyšly.

1 MOTOROVÁ PILA Zakrvácený ovladač, který si lze dokoupit k originálce Resident Evil 4, je bezkonkurenčně nejdivnější běžně dostupnou periferií. Kupodivu je také velice funkční. Postavte se před televizor a rozřezávejte nemrtvé ladnými švihy!

2 GAMEPAD Konzolová klasika, kterou již sice používalo v dávné minulosti Atari 7800, ale dokonalého uplatnění se jí dostalo až na systému NES od Nintenda. Gamepadu za léta přibyly vibrace, analogové páčky a dočkal se plejády tvarů, ne všechny však byly ergonomické.

3 SVĚTELNÁ PISTOLE Ačkoliv jsou dnes světelné pistole ohroženým druhem, v minulosti jsme v jejich společnosti strávili dlouhé hodiny střílením vojáků na automatech v maringotkách nebo kachen na konzolích. Víte, že první světelná pistole vznikla již roku 1936 (opravdu nejde o překlep)?

4 BUTTKICKER Poměrně nové zařízení firmy Guitammer, které si hráč přimontuje pod zadek k židli, a to se následně rozvibruje podle situace ve hře. Slušnou masáž by tak mohl poskytnout simulátor automatické pračky.

5 R.O.B. THE ROBOT Další úlet Nintenda propadl na celé čáře, svou roztomilostí si ale zmínku zaslouží. Robot reagoval na světelné signály vysílané televizí mačkáním speciálních ovládacích prvků. Prakticky tak hrál s námi, což ale bylo ukrutně nudné, netypické a podporované jen několika podprůměrnými tituly.

6 PING-CHAN Robotická dívka z výtečného webového komiksu Megatokyo (www.megatokyo.com) měla původně sloužit jako periferie k seznamovacím simulátorům na PS2. Daleko častěji však řeší potrhlé existenční problémy, a když se naštve, létají třísky.

7 OVLADAČ K NINTENDO REVOLUTION Shigeru Miyamoto se zkrátka nebojí originálních experimentů. Jeho nový gamepad připomíná spíš dálkové ovládání televize, ovšem na obrazovku bude přenášet veškeré hráčovy pohyby jako švih mečem, úder pěstí apod.

8 VIRTUAL BOY Virtuální helmy již dávno pohřbila jejich nepraktičnost, cena a zdravotní problémy při používání. Nejneúspěšnější se stal Virtual Boy ze stájí Nintenda, který vytvářel iluzi třírozměrného obrazu, ovšem pouze v červené (!) barvě. Hráč navíc musel každých deset minut odbíhat na toaletu, aby ulevil svým převráceným vnitřnostem.

9 USB OHŘÍVAČ NA KAFE Aktuální ledové počasí vybízí k použití nápaditého vynálezu, který připojíte k počítači, postavíte na něj hrnek s kávou a ta zůstane celé hodiny hraní krásně teplá. Inu, počítač za čas vystřídá i kuchyni.

10 VIDEOBRÝLE Mnohem úspěšnějšími než virtuální helmy se staly videobrýle. Dvě miniaturní obrazovky před očima vytvářejí dojem velkoplošného obrazu. S příslušným zdrojem signálu můžeme hrát nebo sledovat filmy v autobusech, a působit tak dojmem správného kyborga.

DOOM

Žánr FPS
Výrobce id Software
Vydavatel U.S. Gold
Rok vydání 1993
Platformy PC, později všechny platformy

Jeden ze základních stavebních kamenů herního průmyslu, jenž definoval dlouhodobě komerčně nejúspěšnější herní žánr, mnoho dodnes používaných výrazů pro specifické části her a především: vtisknul se do paměti všech snad nejvyšším počtem hodin, co kdy člověk s jedinou hrou strávil. A zkusili ji opravdu všichni, nejen praví hráči, ale také třeba úředníci, učitelé nebo lékaři (výborně zafungovalo uvolnění celé první epizody hry – devíti hratelných úrovní – zdarma, jakožto propagační shareware).

Doom vás postavil do role vojáka, jenž se musí v budoucnosti probít základnou na planetě Mars, zamořené démony z Pekla – kam jste se nakonec také podívali. Celou hru jste přitom sledovali z pohledu očí hlavního hrdiny, a přestože takové zobrazení využívaly hry již v minulosti, zde byla použitá technologie na neskonale vyšší úrovni. Ve své době nepochopitelně realistický trojrozměrný svět plný podivných úhlů a divokých barev působil jako zjevení a téměř dokonale splňoval tehdejší představy lidí o virtuální realitě (ne nadarmo všichni testovali o něco později vynalezené 3D brýle VFX právě na této hře). Doom byl ovšem zářným příkladem hry, která revoluční technologii skloubila s vynikající, doslova diamantově vybroušenou hratelností. Kromě špičkové architektury úrovní, kde bylo možné neustále objevovat skrýše a prostorové hádanky, to byla také vyváženost zbraní a nepřátel, díky kterým se u hry mohl pobavit každý. A co teprve brutální rozdíl mezi jednotlivými obtížnostmi, díky nimž bylo možné Doom hrát pětkrát s odlišnou intenzitou zážitku!

Sám jsem chodil Doom hrát každý víkend (ve dne i v noci) s kamarádem, jenž měl díky rodičům přístup do nadprůměrně vybavené učebny jisté vysoké školy technického zaměření. Stroj, na němž jsem s Doomem strávil první stovky hodin, byl pouze 386 a neměl zvukovou kartu, a tak jsme hráli v maličkém okně a střídali se v tvorbě zvukových efektů ústy:-). Od té doby jsem si ale tuto klasiku zopakoval snad na desítce herních platforem od SNES, Playstation, Saturnu, N64 nebo 3DO až po kapesní GBA. Originál je samozřejmě jen jeden, ale díky mnohem lepšímu ozvučení a grafice byl o něco atmosféričtější zážitek z verze pro Playstation. Ještě dnes patří Doom k nejčastěji spouštěným aplikacím na mém notebooku a rozhodně to není jen z nostalgie. Když se chci na chvíli odreagovat chytrou střílečkou, Doom se svým jednoduchým ovládáním a komplexní hratelností pro mě pořád zůstává jedničkou.

MZ

KDE JI SEHNAT?

Ve sběratelské edici Doom 3

Stronghold Legends

Řinčící meče, kopí, davy rázujících vojáků a zem svlažovaná proudy krve – komu by se nelíbila rytířská tažení plná hrdinů a odvahy? Přitažlivější než ploché bitvy je snad pouze dobývání hradů, se kterým na herní trh již roku 2001 prorazilo londýnské studio Firefly. Strategická hra Stronghold, jež si vzala na mušku budování pevností, hradeb a jejich zarputilé bránění, sklidila díky netradičnímu pojetí velký ohlas, stejně jako druhý díl z poloviny minulého roku. Autoři proto neházejí dosud šťavnatý odkaz do vodního příkopu a hodlají stavění tvrzí pojmout z o něco odlišného úhlu.

Předchozí tituly Stronghold stavěly na věrné kostře středověku se všemi jeho historicky podloženými kopiníky, lukostřelci a obléhacími stroji. Jak již napovídá název Legends, na hradby budou nyní nabodnuty mýty, bájné obludy a legendární hrdinové. Ověřené budovatelské jádro se stavbou neprostupných bašt, pastí s horkým olejem a obecně stavěním celého zázemí hradu bude ověnčeno novými jednotkami a dokonce i celými rasami. Po vzoru Battle for Middle-Earth bude hráč svou tvrz bránit proti mohutným vlnám pitvorných skřetů a sem tam na vysoké věže zaútočí i obrovští draci, ne nepodobní zkázonosným nazgulům.

Stronghold: Legends představí několik nových módů obléhání a dobývání jak ve hře jednoho hráče, tak v multiplayeru. Základním kamenem však má být příběhová kampaň rozdělená do tří epizod s celkovým počtem čtyřiadvaceti misí. Zde se ke slovu dostanou slovutní hrdinové jako král Artuš, hrabě Drákula nebo rytíř Siegfried ze severské legendy o Nibelunzích.

Diskutabilní je v tuto chvíli pouze grafika, která využívá starší engine ze Stronghold 2 a podle uveřejněných obrázků si rozhodně nemůže dělat nároky na módnost. Na druhou stranu křišťálové fantasy hrady a majestátní věže pnoucí se k oblakům dávají hře jistý punc originality. Je ovšem pravděpodobné, že nás autoři do konce roku, kdy má hra vyjít, ještě dokáží lecčím překvapit.

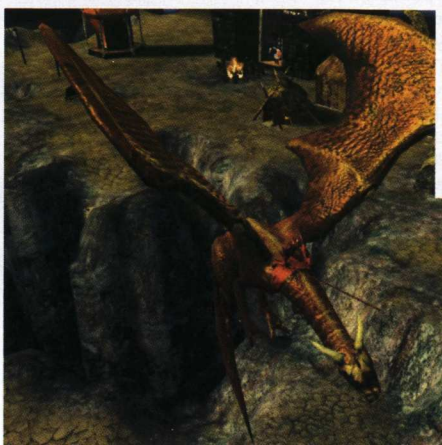
MS

Platforma PC

Žánr Strategie
Výrobce Firefly Studios
Vydavatel Take-Two
Homepage www.fireflyworlds.com
Datum vydání Podzim 2006

PEVNOSTI SE DOBÝVALY JEŠTĚ PŘED FIREFLY!

Nemáme samozřejmě na mysli reálné středověké tvrze, ale zajímavou real-time strategii Stronghold z roku 1993. Ta stavěla na pravidlech Dungeons & Dragons a v primitivním 3D výhledu dovolila hráči přeměnu malé vesnice v bytelný hrad a vedle toho také osídlování přilehlých území. Hráč mohl postupovat za „ty dobré" a šlechtit své pevnosti, za „ty zlé" je musel naopak ničit, zatímco neutrální strana byla nucena dělat obojí.



GTR 2

Je přínosnější dokonalá simulace reality, nebo hratelnost a spousta možností, jak opečovávat své čtyřkolové drobečky? Věčné dilema závodních her počátkem loňského roku s glancem rozlouskly úspěšné závody GTR: FIA GT Racing Game, které spojily dosud bezkonkurenční fyziku jízdy s perfektním zážitkem. Vývojáři ze společnosti SimBin si nicméně vzali za úkol přiblížit titul ještě více hráčům nepoznamenaným rozžhavenými pneumatikami, aniž by obětovali cokoliv z původní hry.

Prvním můstkem k mase hráčů je novogenerační grafika založená na zbrusu novém enginu. Ten bude plně podporovat DirectX 9, jehož možnosti se doslova odrazí na namoklé silnici, prachových efektech a jiskření mezi karoserií a terénem. Prostředí by mělo být živější nejen díky detailněji vymodelovaným objektům, mezi kterými se objeví tribuny s diváky, členité budovy a zejména nově zpracovaná zeleň, ale také zásluhou pracujícího počasí a střídání dne s nocí.

Rozmazlování zraku však nebude jediným důsledkem povětrnostních změn. Chování automobilů se posune ještě více k realitě. Jen díky přepracované fyzice pneumatik a reálné telemetrii bychom měli skutečně poznat, zda jedeme po suché, nebo mokré vozovce. Autoři detailně analyzovali skutečná vozidla, přičemž jejich vlastnosti se projeví jednak u dokonale naleštěných, nepoškozených vozů, ale také při bouračkách. Věrná deformace vozů, skřípění plechů a tříštění skel dle autorů zapadne do vize technicky dokonalé hry.

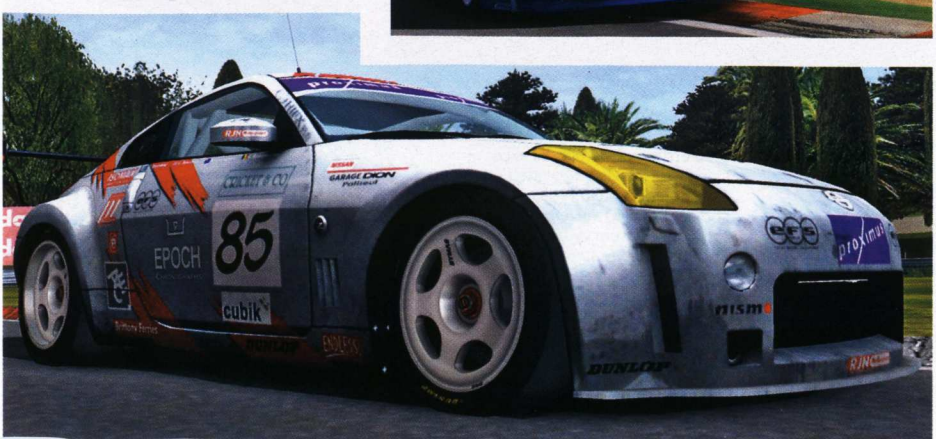
Ačkoliv bude GTR 2 o něco obtížnější na kompletní dohrání, objeví se zde také výukový mód pro úplné začátečníky, poloprofesionální závodění a konečně reálná simulace. Hlavní náplň bude realizována prostřednictvím šesti závodů, mezi kterými nechybí šampionát nebo závod Proximus 24H, a stranou nezůstane ani plně integrovaný multiplayer. Uživatelskou přívětivost doplní všemožné statistiky s cílem v hráčově překonávání sebe sama. Zajímavě zní tréninkové okruhy, na kterých bude vždy zobrazena trasa, kudy hráč naposledy projížděl. Na ní bude barevně odlišeno, ve kterém místě brzdil, přidával plyn nebo se dostal do smyku. Inu, takový sofistikovanější „ghost car".

Samozřejmostí je sto čtyřicet licencovaných vozů FIA a osmadvacet věrně vymodelovaných tratí (kousky z minula budou předělány do nového kabátku, takže bychom je neměli poznat). GTR 2 si brousí zuby na post nového krále závodů pro každého, od zarytých závodníků po nováčky v žánru. K plnému vychutnání navíc postačí i obyčejná klávesnice!

:: MS ::

Platforma :: PC

Žánr :: Realistické závody
Výrobce :: SimBin
Vydavatel :: 10tacle Studios
Homepage :: www.gtr-game.com
Datum vydání :: Léto 2006



na co se těší...

Martin Zavřel

FINAL FANTASY XII

PS2 :: zima 2006

Coby pravověrný fanoušek Final Fantasy ságy vyhlížím nový díl se smíšenými pocity. Na jednu stranu jde o sérii her, které mi nadělily více nádherných zážitků, než všechny ostatní dohromady. Na stranu druhou ale po dobrých dvaceti letech připravuje „dvanáctku" jiný tým pod novým vedením, což podle všeho vyústí v mnoho změn. Pokud ale zachovají tradiční hodnoty, jako jsou ohromující příběh či nezapomenutelná hudba, mohlo by to vyjít.

METAL GEAR SOLID 4

PS3 :: zima 2006

Jakožto člověka závislého na dobrých filmech (a navštěvujícího kino/DVD půjčovnu několikrát týdně) mne MGS série zasáhla na citlivém místě. Zřejmě nejpůsobivější filmové podání v dějinách počítačových her umocňuje jedinečný příběh, postavy a nápaditá hratelnost. V těchto chvílích je dost těžké si představit, co geniální tvůrce Hideo Kojima se svým dítětem provede na PS3, ale rozhodně chci být u toho!

RESIDENT EVIL 5

PS3 :: 2007

Resident Evil je další ságou, která se s každým dílem stává lepší a lepší (pokud nepočítáme řadu souvisejících her se stejnou značkou, ale jinou náplní). Čtverka byla právem na mnoha místech zvolena hrou roku 2005, přičemž dokázala, že autoři nespí na vavřínech a dokáží do hororového žánru přinést více než jen opakované boje se zombiemi. Revoluční grafické zpracování vynáší atmosféru této hororové série pravidelně do nebes. Nejinak tomu nepochybně bude v případě pátého dílu.

OKAMI

PS2 :: květen 2006

Uměleckých her příliš není. Osobně za ně považuji pouze Ico a Killer 7, objevilo se nicméně i několik dalších titulů s obsahovým přesahem a jedinečným zpracováním. Okami se mezi tuto výjimečnou skupinu zařadí příběhem o vlčí bohyni, bojující za očistu a záchranu přírody nejen před démony. Unikátní grafické zpracování nejvíce připomíná oživlé akvarelové malby. Doufejme, že stagnující masový trh ocení originalitu a odmění autory dostatečným úspěchem.

CRYSIS

PC :: prosinec 2006

Studio Crytek nám dalo jednu z nejúžasnějších her posledních let. Far Cry svým jedinečným stylem, pestrou hratelností, ohromující grafikou, výjimečnou AI a jedinečným prostředím částečně ukradla slávu opožděnému Half-Life 2. Nová videa z Far Cry pro Xbox 360 působí jako sen (dynamičnost vysokých, věrně modelovaných vln se nedá slovy popsat) a to nebude nic ve srovnání s novým projektem autorů pro PC, v němž bude tropický ostrov zmražen mimozemšťany, načež se promění v brutální válečnou zónu.

Lost Planet

Nová konzole vyžaduje nové tituly a série. Capcom nedávno odhalil jeden ze zbrusu nových projektů, který koncem roku uvede v Japonsku pro Xbox 360. Podle investic do vývoje Lost Planet (a podle velkolepých show pro novináře, kde na účastníky Capcom nechává chrlit umělý sníh uvnitř haly s projekcí hry) je zřejmé, že na tohoto koně vydavatel sází jako na jednoho z nejsilnějších pro otevření nové úspěšné „next-gen" série. Lost Planet je akční hrou z pohledu třetí osoby, odehrávající se v budoucnosti na nehostinné planetě, pokryté věčným ledem. Malé základny lidí zde zoufale bojují proti domovským formám života, které představuje obří hmyz (asi desetkrát větší než člověk). Kromě toho se na scéně objevují také lidští odpadlíci, formující pirátské hnutí.

Jak konflikty s obřím hmyzem, tak i velké boje mezi lidmi a piráty se odehrávají za pomoci mechů – velkých kráčejících tanků. Těch je ve hře mnoho druhů, od neohrabaných popelnic bez pořádné výzbroje až po obratné humanoidní typy, vyzbrojené tryskami, rotačními kulomety, raketomety atd. Pokud jde o velké zbraně, exploze v Lost Planet vypadají mimořádně působivě, stejně jako všechny speciální grafické efekty, související s mrazivým počasím. Pokud se vám líbila atmosféra her The Thing nebo Cold Fear, budete z Lost Planet nadšeni. Co provádí grafika Far Cry s prostředím tropických ostrovů, to provádí Lost Planet s prostředím mrazivé pustiny, zachvácené nekonečnými sněhovými bouřemi.

Ve hře se také budete často pohybovat po vlastních. Jedna z prvních misí hry nechá hlavního hrdinu putovat pěšky skrz částečně zamrzlou jeskyni, přičemž se musí brokovnicí bránit proti malým (rozuměj lidské velikosti) druhům hmyzu. Jakmile se ale hráč dostane na povrch, vynoří se trojice obřích monster a brokovnice přestane stačit. Naštěstí najdete poblíž podezřelou hroudu sněhu, uvnitř které po krátkém odhrabávání objevíte provozuschopného mecha s dvojicí rotačních kulometů...

Lost Planet nabídne kromě hry pro jednoho hráče také multiplayer, a to jak kooperativní, tak i několik víceméně tradičních kompetitivních módů. Představa divokého deathmatche, kde místo tradičních vozidel můžete nasedat do rozličných mechů, je rozhodně lákavá – stejně jako působivá grafika a unikátní atmosféra tohoto slibného titulu.

MZ

Platforma Xbox 360

Žánr Akce
Výrobce Capcom
Vydavatel Capcom
Homepage www.capcom.com
Datum vydání 1. čtvrtletí 2007

DROBKY

Olympiáda prodá i herní odpad

Navzdory negativním zkušenostem z podobných her z předešlých let, navzdory děsivým recenzím (celosvětový průměr je pod 40 %, Doupě hodnotilo 1,9 body z 10), je Torino 2006, prodejním hitem. Za tři týdny trvání svátku zimního sportu se držela ve Velké Británii mezi dvanácti nejprodávanějšími tituly. Za sebou nechala taková slavná jména jako Call of Duty 2 nebo King Kong.

Godfather 2 a 3

I když se na krabicích s Godfatherem v obchodech ještě nestačil usadit prach, tvůrci již hlasitě uvažují o dalších dvou pokračováních. Zatímco první díl (recenzi najdete o pár stránek dál) je inspirován úvodní částí filmové trilogie, jeho následovníci by se měli logicky zaměřit na zbylé snímky. Tuto domněnku zpochybnil známý server GameSpot, i podle něj se ale dalšího využití značky Godfather v podaní EA dočkáme.

Zdroj: Eurogamer, GameSpot

Stalker i Supreme Commander v roce 2007

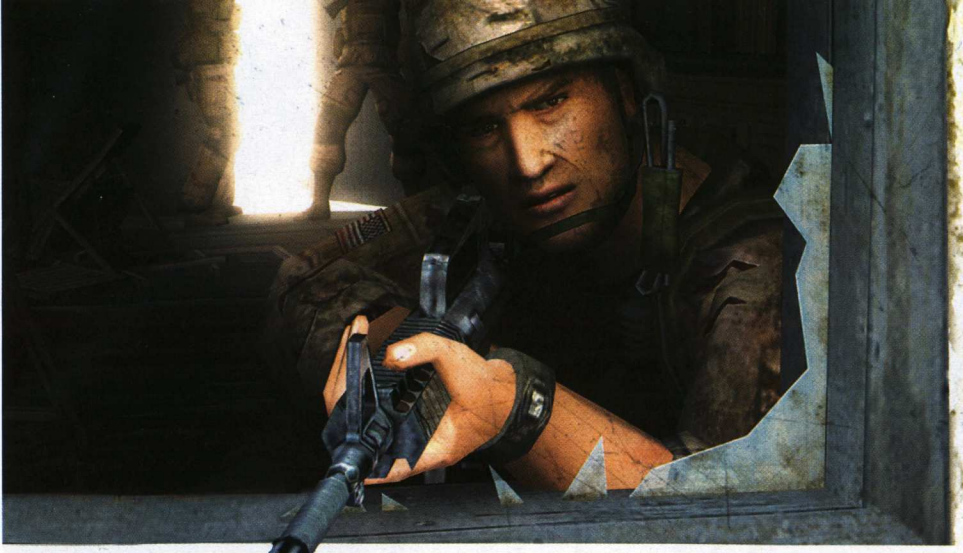
Trable okolo jedné z nejočekávanějších her loňského i předloňského roku pokračují. Ukrajinská akce s prvky RPG Stalker nevyjde podle představitelů vydavatelské společnosti THQ ani letos. Aktuálně stanovené datum vydání je první čtvrtletí 2007. Ve stejné době by měla vyjít zajímavě vypadající realtime strategie Supreme Commander.

Zdroj: GameCloud

Minidatadisky pro Sims 2

Na salvu datadisků, která doprovází oba díly veleúspěšné série Sims, jsme si už zvykli. Fanoušci simulátoru životního stylu však asi nemají dost, a tak jim autoři již brzy naservírují jakýsi menší „balíček" plný nových objektů, motivů a maleb. Prvním z nich (po testovacím Vánočním balíčku) by měl být Family Fun, zaměřený na rodinu a děti.

Zdroj: Sims2.cz



Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Představme si zemi ožíhanou nelítostným plamenem slunce, kde se žádná domácnost neobejde bez AK-47, ulicemi se prochází jen ostříží pohled skrytého odstřelovače a z dalekého minaretu se nese odpolední modlitba. Na Blízkém východě to vře a vřít to bude také v pokračování revoluční taktické hry Full Spectrum Warrior, které nás zavede do smyšleného, lokálními boji zmítaného regionu Tien Hammir (odtud poangličtělý název Ten Hammers). Titul má těsně před vydáním, než však čtenářům přineseme recenzi, přibližme si nejnovější detaily, které ze hry dělají žhavého adepta na taktickou perlu roku.

V minulém dílu hráč velel maximálně dvěma jednotkám složeným ze čtyř vojáků a za neustálého krytí spolu s ostřelováním protivníků se probíjel exteriérovými úrovněmi. Ten Hammers s konečnou platností nabídnou až čtyři ovladatelné týmy s možností rozdělit stávající čtveřice do dvojic. Dle prvních dojmů z hratelné verze je přínos novinky znatelný zejména v nových misích, jež se odehrávají uvnitř objektů. Pomalé postupování místnostmi, nahlížení do dveří a obsazování vysoko položených míst na stavbách odstřelovači dodává hře hustou šťávu, kterou původní Full Spectrum Warrior navzdory geniálnímu konceptu postrádal. Po rozdělení do dvojic jsou možnosti v interiérech navíc mnohem flexibilnější a uživatelsky přívětivější.

Kladný ohlas sklízí také vozidla. Bezbranný Hummer je skvělým transportním prostředkem skrz nepřáteli obsazené prostředí a nádavkem může sloužit také jako mobilní barikáda. Dokud ovšem nenarazíme na teroristu s raketometem! Tank Bradley je již jiné kafe a nutno dodat, že nejde o žádnou filtrovanou instantní náhražku. Při vhodné palebné pozici dokáže jednou ranou vyčistit i několik okupovaných místností, a ušetří tak práci pěším jednotkám. Lehkým inovacím v podobě přidaného radaru nebo propracovanější umělé inteligence, která neuznává skriptování, dominuje zejména nová možnost přepnout se do pohledu z vlastních očí a precizně zamířit. Autoři ze studia Pandemic však popírají, že by šlo o ústupek k obyčejné střílečce. Mířit půjde jen v rozmezí vojákova zorného úhlu, což napomůže například v situacích, kdy se nepřítel krčí za nezničitelnou překážkou a jen občas vystrčí hlavu. Mimochodem hra je nyní oznámkována ratingem M18+, ostřelování tak bude obohaceno řadou krvavých efektů.

Přestože grafika se za více než rok příliš nezměnila (pouze PC verze bude mít ostřejší textury), multiplayer byl rozebrán a znovu složen v novou, ještě zábavnější formu kooperativní hry. Sekundovat jí bude několik dalších módů, ve kterých se střetnou jak vojáci Spojených národů, tak Armáda Al-Rahmana (povstalci ze záluskem uzmout vládu) a primitivnější domobrana vzniklá z esenciálního spojení vesničanů se zmíněnou AK-47. Slibně zní zejména mód, v němž je hráč nucen zlikvidovat nepřátelskou základnu (což lze provést pouze raketometčíkem) a zároveň může na svou stranu rekrutovat domorodce potulující se po mapě. Veškeré inovace jsou údajně plně funkční a dávají již tak netradiční hře další punc originality. To vše již brzy v počeštěné verzi! :: MS ::

Platforma :: PC, PS2, Xbox

Žánr :: Taktická akce
Výrobce :: Pandemic Studios
Vydavatel :: CD Projekt
Homepage :: www.fullspectrumwarrior.com
Datum vydání :: Březen 2006

NA WEBU
aneb co se děje na Doupě.cz

Jmenuje se také Doupě, ale Doupě to není. Ačkoliv časopis, který držíte v ruce, a webový server www.doupe.cz mají stejné jméno, obhospodařují je dvě různé redakce, které fungují ve vzájemné symbióze. Všechny články, novinky i recenze jsou jiné. Nestačí vám jedna recenze na hru a chcete znát i jiný názor? Na webu se jej dozvíte, aniž byste museli kupovat další časopis. A při troše štěstí bude od vašeho oblíbeného autora z časopisu. Jako některé z nejzajímavějších článků z poslední doby…

Nejčtenější články

1. **RECENZE: TRACKMANIA NATIONS – UNIKÁT ZDARMA (113080)**
2. **NEJLEPŠÍ HRY ROKU 2006 PODLE DOUPĚTE (112936)**
3. **RECENZE: DOOM RPG (113027)**
4. **RECENZE: THE SIMS 2 MOBILE (113187)**
5. **VÝVOJÁŘI ODHALUJÍ TAJEMSTVÍ PS3 (113199)**

VIDEORECENZE – SHADOW OF THE COLOSSUS (113103)

Pro naši první videorecenzi konzolové hry jsme nemohli najít lepšího kandidáta než úžasné Shadow of the Colossus. Pokračování úspěšného ICO plné strhující atmosféry mrtvé země a obrovských Kolosů, které je zapotřebí zabít pro záchranu milované dívky. Teprve video vám ukáže, jak gigantičtí tito obři jsou a jak hra vypadá na živo.

KAUZA GAMEZONE: MÓDA FLAMEWARS SE VRACÍ (113111)

Krádež! Převrat!! Revoluce!!! Změna provozovatele portálu GameZone bývá interpretována rozmanitými způsoby. Oprávněně? Pravda, vůči redakci to nebylo fér. Kontroverzní komentáře situace jsou ale spíše bojem o veřejné mínění ve stylu žabomyších flamewars. Na celou situaci přitom doplácí nejvíce hráči. Více v naší úvaze o nastalé situaci.

RECENZE: PERFECT DARK ZERO (113024)

Dobrodružství krásné agentky Joanny Dark se začalo psát před pěti lety na konzoli N64. Perfect Dark se stala jednou z nejúspěšnějších her všech dob a na Gamerankings ji najdete v první dvacítce bez rozdílu platforem. Xbox 360 nám přináší pokračování legendy, které podrobně prohlédla i naše recenze.

Všechny články naleznete zadáním uvedeného čísla do vyhledávání na adrese www.doupe.cz

flashfun.doupe.cz

FlashFun je server plný flashových her, který se nedávno dočkal znovuzrození pod hlavičkou Doupě.cz. Již nyní se může pyšnit velkou databází her a třikrát týdně do něj přibývají další tituly. Pokud se nudíte u počítače, FlashFun je jasné řešení.

Heroes of Might and Magic V

Platforma :: PC

Žánr :: Tahová strategie
Výrobce :: Nival Interactive
Distributor v ČR :: CD Projekt
Homepage ::
www.mightandmagicgame.com
Datum vydání :: Květen 2006

Vydání pátého dílu kultovních strategií HoMaM se kvapem blíží a navíc se po proběhnuvším betatestu objevilo velké množství nových informací, které čtenářům nestihlo přinést naše prosincové preview. Druhou potěšující zprávou pro našince je, že na malý český trh se díky společnosti CD Projekt dostane exkluzivní sběratelská edice hry, kterou by si početní příznivci neměli nechat ujít. Rozměrné balení bude obsahovat DVD se hrou, druhé DVD s Might and Magic IX v české verzi (škoda horší kvality tohoto RPG), samostatný soundtrack z taktovky Roba Kinga a Paula Romera, objemný manuál, látkovou mapu, knihu s artworky a energetický lektvar hrdinů, což je vlastně nakopávací nápoj Speed8 v designu HoMaM. Tím hlavním lákadlem se však stane masivní dřevěná truhlice s kováním, do které budeme moci uložit rodinný poklad nebo případně balík havanských doutníků.

Komunita šťastlivců, kteří měli příležitost okusit vnady betaverze, se záhy rozdělila do dvou táborů. Jedni s povděkem kvitují absolutní návrat herních mechanismů ke třetímu dílu a pohádkovou atmosféru, která přetrvala i přes přechod k celkovému 3D zobrazení, ostatní poukazují na mnohé nedodělky a herní vyváženost. Nival je nicméně rozhodnut prohrabat se více než tisícovkou hráčských připomínek a do vydání titul doladit ke spokojenosti fanouškovské obce.

Z odhalených novinek je zajímavý zejména vývoj hrdinů a s ním spojené artefakty a zvláštní schopnosti. Na mapách budeme moci porůznu narazit na magické předměty zvyšující hrdinovy vlastnosti. Nasadíme-li nováčkovi na hlavu Turban osvícení, jeho zkušenosti porostou o 20 % rychleji. Pokročilému mágovi zase přijde vhod Trojzubec titánů, který sníží spotřebu many na blesková kouzla o polovinu. Neméně zajímavé se mají stát i dovednosti, které jako by se skutečně vrátily z třetího dílu. Vedle klasické logistiky, vůdcovství nebo čtyř škol magie (bílá, černá, destruktivní a vyvolávací) zde bude také řada vlastností provázaných přímo s povoláním hrdiny a jeho znalostí některé z uvedených magických větví. Černokněžník se specializací na destrukční kouzlení se například může naučit kletbu Sluneční oheň. Kdykoliv pak bude chtít nepřátelská jednotka zakouzlit libovolné zaříkávadlo, sežehne ji ničivý žár odpovídající svou intenzitou hrdinově úrovni. A to je prosím pouze zlomek z desítek možností, ze kterých si budeme moci v plné hře vybrat. Držíme autorům palce, aby do května stihli vychytat většinu masařek.

:: MS ::

DROBKY

Natáčení Maxe Payna do roka

Podle vyjádření holywoodského producenta Scotta Fayee se počátkem příštího roku začne natáčet snímek Max Payne. Na scénáři již pracuje údajně „známý profesionál", díky jehož pomoci a rozpočtu od 10 do 100 miliónů amerických dolarů bychom se měli s filmem na motivy dramatického dobrodružství newyorského policisty v koženém kabátě setkat pravděpodobně v roce 2008.

Zdroj: Eurogamer

PS3 za 900 dolarů?

Stejně jako Xbox 360, i Playstation 3 je v centru zájmu analytiků dávno před spuštěním prodeje. Server Cnet se pustil do odvážné analýzy výrobních nákladů konzole nové generace od Sony. Výsledek? Zatímco hodnota Xboxu 360 je zhruba 520 dolarů, PS3 bude obsahovat hardware o 200–400 dolarů dražší. Může za to zejména drahá mechanika Blu-ray a procesor. Prodejní cena konzole ale bude jistě (podobně jako u Xboxu 360) nižší.

Zdroj: Cnet, Tiscali

Unreal Tournament 2007 v zimě?

Na finanční konferenci vydavatelské společnosti Midway bylo oficiálně oznámeno datum vydání multiplayerové akce Unreal Tournament 2007 (viz velké preview v minulém čísle). Navzdory původním očekáváním má PC verze vyjít až v zimě, přičemž nebylo řečeno, zda ještě v prosinci 2006, nebo až v prvních měsících roku 2007. O UT2007 pro PS3 se zástupci firmy nezmínili.

Zdroj: GameCloud, Tiscali

Klamavá herní reklama

Zajímavou stížnost řešila před pár dny britská reklamní asociace. Na podnět tří televizních diváků zkoumala reklamu na Call of Duty 2 a tu posléze shledala jako klamavou. Reklama totiž prezentovala videoukázky, které neodpovídaly technickému zpracování samotné hry, aniž by to bylo výslovně uvedeno. Proto musela být stažena z vysílání.

Zdroj: Eurogamer

The City of Metronome

Originalita je slovíčko, které si dnešní vývojáři musejí vyhledávat ve slovníku. Nebojte – nebudeme si stěžovat na nedostatek invence a na zavedené série s minimem přidané hodnoty. Raději vám představíme prvotinu švédského týmu Tarsier jménem The City of Metronome, která by se mohla stát titulem, jenž prolomí ledy.

Metronome nemůžeme zařadit do žánrové škatulky. Z adventur si bere hutný příběh, z akčních her adrenalinové vsuvky a k tomu přidává špetku vlastních nápadů. Samotní tvůrci své dílo označují jako „zvukem řízenou adventuru", což je přirovnání velmi trefné. Hráčovým pomocníkem se totiž stane obyčejný zvuk, a to v jakékoliv podobě. Prostřednictvím různých zvuků budete moci manipulovat s okolím i nepřáteli. Nahrajete si třeba hafání malého pejska, trochu si pohrajete s výškami a rázem se z neškodného vrnění stane nervy drásající štěkot, před kterým vezme nepřítel nohy na ramena. Obdobně to funguje také s hudbou. Stačí pustit vrátnému sladkou ukolébavku a jeho hlava najednou ztěžkne a dopadne na vypínač, který vám otevře závoru.

Na akci jste sami, nemůžete počítat s žádnou pomocí. O to je zajímavější, že se ke slovu vůbec nedostanou zbraně. I ty nejkrizovější situace se dají řešit pomocí rekordéru. Žene se na vás mnohanásobná přesila a vy nemáte kam utéct? Stačí zvolit správnou hudbu, která nepřítele zhypnotizuje…

Děj hry je zasazen do pochmurného města Metronome, které je řízeno mocnou Korporací. Jde o byrokratickou organizaci, která vlastní naprosto vše ve městě. Obyvatelé jsou jí odkázáni na (ne)milost a vzhledem k nelidským podmínkám, jež v ulicích Metronomu panují, třou bídu s nouzí. Co je však nejzajímavější – žádný člověk se nepokusil o vzpouru. Všichni mají podivné nutkání neustále pracovat a o běžný život se nezajímají. Ztratili smysl života.

Hráč bude muset v kůži drážního inženýra Kida přijít záhadě na kloub a s pomocí malé holčičky (na rozdíl od Kruhu či jím inspirované hry FEAR zde copatá dívenka sehraje kladnou roli) vysvobodit otroky Korporace. Vaše pomocnice však funguje pouze jako nápověda, která vám vždy předhodí stopu, po níž se vydáte. Situaci vám v mnohém ulehčí povolání na dráze: všichni obyvatelé jsou dennodenně sváženi do místní továrny, takže je budete mít na dohled, a vlak vám navíc poslouží jako místo ke schůzkám s tajemnou dívkou.

Šťastlivci, kteří měli možnost The City of Metronome zkusit, se shodují v jednom: zážitek z hraní se slovy nedá popsat. Skvělé první dojmy doplňuje osobité grafické zpracování. Atmosféra industriálního města jako vytržená z filmů Tima Burtona vás okamžitě pohltí a vyplivne až na samém konci. Bohužel si budeme muset na The City of Metronome ještě chvíli počkat. Vývojáři dosud hledají vydavatele, a proto není známo ani přibližné datum vydání.

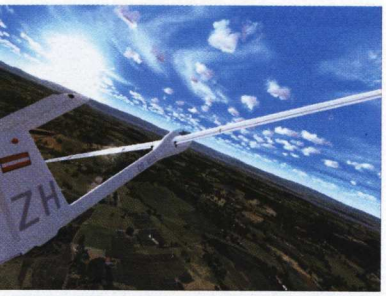
MD

Platforma PC , Xbox 360

Žánr Adventura / Akce
Výrobce Team Tarsier
Vydavatel Neoznámeno
Homepage www.tarsier.se/metronome
Datum vydání Neoznámeno

LOOM – SLAVNÝ VZOR

I když Team Tarsier představuje svou hru jako ryze originální počin, nelze přehlédnout podobnost se stařičkou adventurou z dílem Lucas Arts. Loom představil hrátky se zvukem už v roce 1990, kdy byli hráči dojati také z překrásné grafiky a hlavního hrdiny Bobbina Threadbara.



Flight Simulator X

Platforma PC, Xbox 360

Žánr Simulátor
Výrobce Aces Studios
Vydavatel Microsoft Games
Homepage www.microsoft.com/games/flightsimulator
Datum vydání 13. prosince 2006

Flight Simulator ze stájí Microsoftu není v podstatě hrou, ale hříčkou, která nám podobně jako virtuální vláčkoviště dává do rukou precizní simulaci letu, takřka nekonečné prostředí a létej si, hráči! Série se obešla bez jakéhokoliv příběhu nebo strukturovaných misí více než čtrnáct let a má to být právě nově ohlášený desátý díl, který udělá za dosavadní historií tlustou čáru. Flight Simulator X již nebude určen pouze pro skupinu nadšenců létání, ale otevře se celé hráčské obci.

Nejsladší lákadlo na hravé včelky představuje dech beroucí grafika. Sbohem placatému terénu a kostkovaným stavbám z minulých dílů! Desátý díl zahání jakékoliv pochyby, zda bude PC platforma stačit novým konzolím. Odlesky na vodě, vlnami omývané pobřeží a racci, to není nic proti vysoce plastickým horám rýsujícím se na obzoru nebo venkovské divočině s roztroušenými stavbami v hustých lesích. Ačkoliv lze z blízka stále vysledovat rozmazanou texturu pod stovkami jednoduchých stromů, většinu času strávíme vysoko nad povrchem, odkud lze skutečně mluvit o fotorealismu.

Dalším přiblížením mase hráčů budou letecké mise. Konečně nás autoři nenutí jen bezcílně létat mezi čtyřiadvaceti tisíci reálnými letišti, nyní budeme mít řadu poslání. Klasickou dopravu pasažérů a nákladu okrášlí řada herních situací, kterým mohou skuteční piloti čelit. Náhlé bouře, výpadky přístrojů nebo boj s odrazem světla zapadajícího slunce od povrchu letadla, to všechno by mělo dříve odosobněné simulaci dodat pikantní příchuť.

Stejně jako v minulém dílu Century of Flight, i zde nalezneme v hangárech moderní letadla typu Cessny 172 i historické stroje Havilland Beaver a další. Strojový park nyní doplní řada vrtulníků spolu s kluzáky a ultralighty všeho druhu. Koho by náhodou nebavilo létání s předem danými cíli, může se připojit k síti a díky nově zpracovanému multiplayeru si zalétat v pravém provozu mezi tisícovkami ostatních hráčů. Flight Simulator X je šitý na míru novým Windows Vista, ovšem spustit jej budeme moci i na starších verzích a samozřejmě na konzoli Xbox 360.

MS

Překládáme marketingová lákadla reklamních letáků do češtiny!

Nedílnou součástí prvního ohlášení každé hry jsou tiskové zprávy. Jedná se o krátký dokument, který má za úkol informovat svět, že připravovaný titul bude to nejlepší, co jsme v našem mrzkém životě viděli, že nás zarazí do židle silou několika megatun a případně kolik peněz autoři utratili za nákup filmových a jiných licencí. Podívejme se nyní na nejokázalejší projevy posledního měsíce.

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

POSLEDNÍ SLOVA PŘED VYDÁNÍM

DOUPĚ KOMENTUJE

D&D Online vypadá skvěle, alespoň co se týká grafiky a zpracování světa Dungeons & Dragons. Avšak zda se hra na trhu uchytí, je otázkou několika dalších měsíců. Velký počet zaregistrovaných betatesterů nic neznamená, směrodatné je, kolik z nich bude za hru ochotno platit měsíční poplatky. Dokáže D&D Online na svou stranu přetáhnout hráče World of Warcraft, kteří jsou do své modly řádně zakousnutí již rok?

„Jsme nadšeni, že se nám podařilo vytvořit hru, která zaujme jak hráče MMORPG, tak fanoušky původní deskové hry. Také chceme poděkovat třem stům tisícům hráčů, jež se zúčastnili betatestu. Nemohli bychom uspět bez jejich podpory."

DRAGON QUEST: THE JOURNEY OF THE CURSED KING

POCTA NEKOMPLIKOVANOSTI

DOUPĚ KOMENTUJE

Mnohasetstránkové herní scénáře o komplikovaných konspiracích, ve kterých se hráč bez satelitní navigace ztratí po deseti minutách? Tomu se Japonci od srdce vysmívají! Můžeme to přisuzovat magii nebo krvavým rituálům ve studiích tvůrců, ale legendární sérii Dragon Quest, která prakticky započala éru RPG na konzolích, vždy stačil primitivní nástin příběhu, na jehož pozadí bylo rozehráno mistrovské dílo. Osmý díl má na PS2 zanedlouho oficiálně zavítat do Evropy. Co autoři dokázali vyždímat z infantilní zápletky, se dozvíme na vlastní kůži.

„Nebohý král Trode byl proměněn v trolla, jeho dcera, princezna Medea, v koně. Království je zmraženo v čase. Hráč se musí s králem a princeznou vydat po stopách ďábelského klauna Dhoulmaguse, který ukradl magické žezlo a celou katastrofu způsobil."

Jazykový koutek

KUJU ENTERTAINMENT SE SPOJILO S ŽELEZNIČÁŘI PŘI TVORBĚ NOVÉ VLAKOVÉ SIMULACE

„Spojení s FGW (jedna z největších železničních společností ve Velké Británii) nám dovolilo pracovat na základě rozsáhlých poznatků, abychom dosáhli vyššího stupně věrnosti a přesnosti vlakové simulace."

DOUPĚ KOMENTUJE

Simulátory vlaků se staly poměrně populární záležitostí, ovšem spíše ve formě virtuálních vláčkovišť, než strojově přesných, realistických her. Bude zajímavé sledovat, kam až nový titul od Kuju spolupráce s železničáři dovede. Pokud by se autoři spojili s Českými drahami, možná bychom se dočkali stávek odborářů, smrtelných limitů pro zpoždění vlaků nebo adrenalinového řešení nefunkčnosti Pendolina.

Huxley

Dokonalé spojení – tak by se dal charakterizovat cíl masivně multiplayerové FPS Huxley, která ve svém obrovském světě sdruží hráče na PC i Xboxu 360 a zároveň zkombinuje adrenalinovou střílečku s klasickými RPG prvky. Inovace na online poli je potěšujícím krokem, neboť dodnes si mohli příznivci online akcí zahrát prakticky pouze kvalitní Planetside a zbytek trhu zahltily hry na hrdiny všeho druhu.

Huxley nebude jen o střílení. Na pozadí lítých bojů se odehrává hluboký příběh o mutaci lidské rasy, která se rozdělila na konvenční Sapieny a modifikované Alternativy se žhoucíma očima a několika nadlidskými schopnostmi. Oba druhy válčí o omezená ložiska lunaritu, ropy budoucnosti, jež je ultimátním zdrojem čisté energie. Kdo vládne lunaritu, vládne světu, a právě toho se chytí třetí zúčastněná strana, tajemní Hybridé.

Přestože autoři věnují zakomponování děje do vlastní hry velké úsilí, mnohem zajímavější je herní model. Huxley hráče nepředhodí do klasické arény, kde bude bojovat proti desítkám jiných avatarů z celé zeměkoule, ale otevře mu obrovský, neustále se měnící a doplňovaný svět. Na počátku zde budou pouze dvě města (jedno pro Sapieny, druhé pro Alternativy) a další se přidají později formou patchů. Obě metropole poslouží jako hlavní sociální bašta tisíců hráčů, v níž se budou domlouvat na týmových přepadech, plnění úkolů a kde budeme vyhledávat překupníky se zbraněmi a učitele dovedností.

Tím se dostáváme k zásadnímu bodu – hráčova postava se bude vyvíjet jako v kterémkoliv jiném RPG! Zabíjením protivníků nebo plněním úkolů čile roste úroveň a v závislosti na ní budeme moci používat vyspělejší zbraně, brnění nebo se třeba naučíme některou z desítek schopností. Zatímco nováček bude lechtat protivníky patetickou pistolí, ostřílenému harcovníkovi nic nebrání v nákupu a používání těžkých metačů čehokoliv, od raket až po žhavou plazmu. Zajímavě zní také systém učení. Chce hráč řídit vozidla? Žádný problém, po dosažení potřebné úrovně se to může ve futuristické autoškole naučit a za nemalý obnos si pak koupit vlastní vůz.

Budování hráčovy virtuální personifikace vystřídá boj. Tradiční, stokrát viděné střílení z vlastního pohledu pozdvihnou desítky úkolů. Většina misí bude mít kolektivní charakter, bude tak třeba vytvořit sehranou skupinu, která klade důraz na taktiku a disciplínu. V řadě úkolů se proti nám postaví také počítačem řízení protivníci. Huxley slibuje unikátní umělou inteligenci, která bude přizpůsobivě využívat svého prostředí a stylu boje rozdílného pro jednotlivé rasy. Autoři hodlají stejně jako v případě měst zásobovat hru stále novými bojovými zónami pro stovky hráčů a zároveň také menšími interiérovými lokacemi. V jedné z nich se například střetnou znepřátelené frakce hráčů na území nestranných NPC. Kromě likvidování živých protivníků budeme muset dávat velký pozor, abychom si neuváženou střelbou neznepřátelili také uměle řízené mutanty.

Začnou úkoly nudit? Pak nám nic nebrání v koupi vlastního kusu země, vybudování základny a jejím bránění se svými společníky do roztrhání vysokopolygonových těl. To vše v úchvatné grafice enginu Unreal 3, kterou lze momentálně srovnat pouze s architektonicky příbuznou připravovanou akcí Gears of War.

MS

Platforma PC, Xbox 360

Žánr Online akce
Výrobce Webzen
Vydavatel Webzen
Homepage www.webzengames.com/Game/Huxley
Datum vydání 3. čtvrtletí 2006

Onimusha: Dawn of Dreams

Trilogie Onimusha skončila. Třetí díl slavné samurajské řežby pro konzole si v uplynulých měsících mohli užít i majitelé počítačů (ačkoliv konverze trpěla špatným ovládáním, ohromující design a působivá výprava zůstaly v PC verzi zachovány). Původně akční horor se zombiemi (přímo od tvůrců série Resident Evil), kde jste místo pistolí a samopalů museli používat meč a luk, se zvrhnul v jednu z nejdivočejších akčních sérií na PS2. V reakci na stagnující zájem japonského trhu (série díky dynamičtější a přístupnější hratelnosti lépe zabodovala na západě) se nyní Capcom chystá vzít uznávanou značku Onimusha a místo dalšího pokračování s číslovkou „4" na konci uvést přepracovanou novou sérii s mnohem bohatší hratelností, schopnou stále zaujmout široký masový trh, ale i náročné hardcore hráče a fanoušky odlišných žánrů.

Na hráče čeká pětice hratelných postav, přičemž většinu času budete mít na obrazovce dvě zároveň a stisknutím jediného tlačítka se mezi nimi budete libovolně přepínat. Navíc můžete spolubojovníkům zadávat jednoduché pokyny, z nichž podržení dveří (chrlících během souboje s bossem další nepřátele) patří k těm nejužitečnějším. Inovací se dočkaly i puzzle, které bude nově možné vyřešit prostým zničením zámku dané truhly nebo zařízení (hra vás za podobné jednání bude trestat povinností nechat si v obchodě nalezený předmět opravit či zprovoznit). RPG prvky se budou projevovat například v rámci vylepšování zbraní a brnění, kterých má být přes dvacet různých druhů pro každou postavu (každá postava bude mít unikátní výzbroj a bojový styl). Celkově by měla být hra bohatší než její předchůdci, přičemž záleží jen na hráči, do jaké míry chce pestrou nabídku možností využít. Vylepšena by měla být také herní doba, pohybující se nyní okolo neuvěřitelných 30 – 40 hodin. Spolehnout se můžete i na přítomnost dvou a půl hodin tradičně ohromujících filmových animací. MZ

Platforma PS2

Žánr Akce
Výrobce Capcom
Vydavatel Capcom
Homepage www.capcom.co.jp/shin_onimusha
Datum vydání Jaro 2006

Jednou větou

Fallout 3 na letošní E3 nebude, zklamal naděje hráčů představitel vývojářského týmu Bethesda Softworks, jež pokračování známého RPG připravuje.

Minulý měsíc ohlášen, příští měsíc vyjde – hororový Resident Evil 4 opanuje PC 27. dubna.

I když se originální strategie The Movies neprodávala podle představ vydavatele, s největší pravděpodobností se dočkáme datadisku; konzolová konverze ale byla zrušena.

ZPRÁVY

Dinosauří strategie ParaWorld byla opět odložena, tentokrát na srpen 2006.

Tradičně přísná Austrálie zakázala prodej hry Marc Ecko's Getting Up, protože „navádí hráče k páchání zločinů" (tvorbě graffiti).

Jízdní řád

14. 03.

Březnové DOUPĚ s nejbohatší nadílkou recenzí hitů Star Wars: Empire at War, LOTR: Battle for MiddleEarth 2, 24: The Game a Black a plnou hrou Arcanum dorazilo na stánky .

15. 03.

Driver: Parallel Lines (PS2, Xbox)
Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)
Onimusha: Dawn of Dreams (PS2)
The Godfather (PC, PS2, PSP, Xbox, X360)
Tom Clancy's Rainbow Six Critical Hour (Xbox)

16. 03.

Brothers in Arms (PSP)
Crime Stories (PC)
Ice Age 2: The Meltdown (PC, PS2, GC, GBA, NDS, Xbox)

15. 03. THE GODFATHER

20. 03. – 24. 03. Game Developers Conference – San Jose, California

20. 03.

The Elder Scrolls IV: Oblivion (PC, X360)
Major League Baseball (Xbox)
Metroid Prime: Hunters (NDS)

21. 03.

Kao the Kangaroo Round 2 (Xbox)
Daxter (PSP)
Desperados 2: Cooper's Revenge (PC)
Splinter Cell Essentials (PSP)
TimeShift (PC, Xbox, X360)
Warpath (Xbox)

22. 03.

Blazing Angels: Squadrons of WWII (X360)
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (PC, PS2, Xbox)

28. 03.

Dynasty Warriors 5 (PS2)
Far Cry Instincts Predator (X360)
Kingdom Hearts II (PS2)
Metal Gear Acid 2 (PSP)
Suikoden V (PS2)
Viewtiful Joe: Red Hot (PSP)

29. 03.

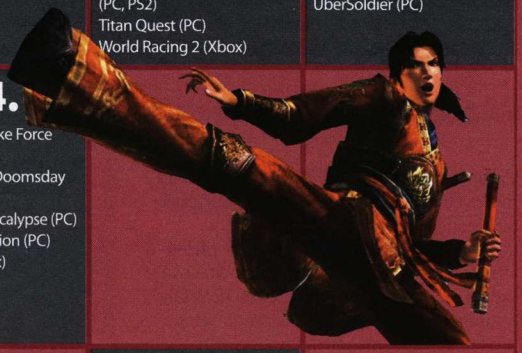
Darkstar One (PC)
Harvest Moon: Magical Melody (GC)
Neighbors From Hell: On Vacation (PC)
Space Rangers 2 (PC)

30. 03.

Ghost Recon Advanced Warfighter (PC, PS2, GC, Xbox, X360)
OutRun 2006: Coast 2 Coast (PC, PS2, PSP, GC)
Sniper (PC)
True Crime: New York City (PC, PS2)
Titan Quest (PC)
World Racing 2 (Xbox)

31. 03.

Football Manager 2006 (X360)
Gang War (PC)
Championship Manager 2006 (PC)
SiN Episodes: Emergence (PC)
The Chronicles of Spellborn (PC)
ÜberSoldier (PC)



01. 04.

Battlefield 2: Modern Combat (PSP)
Bully (Xbox)
Mortal Kombat: Deception (PSP)
MotoGP 4 (PS2)
Rogue Trooper (PS2)

03. 04.

Advent Shadow (PSP)
World War II Combat: Road to Berlin (PC)

04. 04.

Commandos Strike Force (PC, PS2, Xbox)
Hearts of Iron II: Doomsday (PC)
Mage Knight Apocalypse (PC)
SWAT 4 Gold Edition (PC)
Teen Titans (Xbox)

03. 04. COMMANDOS STRIKE FORCE

11. 04.

VYRAZTE DO ULIC!

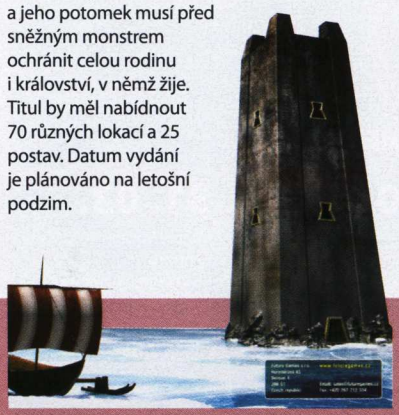
Na stánky se nezadržitelně blíží dubnové Doupě s exkluzivním odhalením hry Scarface, kvůli které jsme se vydali až na jih Španělska, nebo s tématickým článkem o Japonsku, asijské mecce herního průmyslu. Ptáte se, jaká vás čeká plná hra? Lechtivější verze The Sims, hra Singles

DOUPĚ ?

BLESKEM ZE SVĚTA HER

Pohádková adventura Tale of Hero se hlásí

Domácí vývojáři se činí. V minulém čísle jsme vám představili novou českou adventuru Reprobates od Future Games, během minulého měsíce firma ohlásila práce na dalším projektu. Je jím pohádková point & click adventura **Tale of Hero**, kterou by měl pohánět zdokonalený engine z her Posel smrti nebo Nibiru. Hlavním hrdinou bude udatný rybář Olaf, jenž musí porazit zlého sněžného obra, který přišel pomstít smrt svého bratra. Toho před mnoha lety zabil Olafův otec a jeho potomek musí před sněžným monstrem ochránit celou rodinu i království, v němž žije. Titul by měl nabídnout 70 různých lokací a 25 postav. Datum vydání je plánováno na letošní podzim.



Zpátky ke kořenům akční zábavy

Patříte-li mezi šťastné majitele PC nebo Xboxu, neměla by vám uniknout informace o nově připravované FPS **WarPath** od týmu Digital Extremes (autoři Pariah). Ta by měla nabídnout jak zajímavý singleplayerový, tak i multiplayerový zážitek. Hlavní důraz je ale kladen na hru více hráčů, v níž se bude moci utkat až 16 lidí po síti a internetu. Vedle toho zde najdeme celkem 25 interiérových i exteriérových map, 4 herní módy (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Frontline Assault), 4 vozidla a 8 zbraní. Hra by měla navázat na ryzí zábavu akcí ze staré školy, jako je například Quake. Její grafický kabátek sází na upravenou verzi enginu Unreal 2.5.

Superman hlásí návrat

Filmové pokračování legendárního „siláka" Supermana je plánováno na červenec letošního roku a při té příležitosti vyjde i hra, která ponese prozaický název – **Superman Returns: The Videogame**. Jelikož bude titul téměř kopírovat obsah filmu, mnoho informací o vlastním ději není z logických důvodů k dispozici.
Před několika dny se objevil první obrázek, na němž je zachycen úhlavní Supermanův nepřítel, gigantické monstrum jménem Mettal. A protože je Superman prakticky nesmrtelný, bude smysl jeho konání ležet v záchraně města Metropolis. Žánrově má titul spadat mezi akční adventury a objeví se na Xboxu a PS2 začátkem července.

Michal Ader, vedoucí sekce CD/DVD
Šílenec s nedostatkem času

Rozluštěte Da Vinciho kód

Vydání knihy **Da Vinciho kód** (nebo též Šifra mistra Leonarda) od Dana Browna způsobilo na literární scéně malé pozdvižení. Na celosvětovém šílenství se co nevidět přiživí i stejnojmenný filmový snímek a počítačová hra, za níž stojí vydavatelská společnost Take 2 a studio Foundation 9 Entertainment. Hra pro konzole i PC má plnými doušky čerpat z knižní předlohy – jak znalci ví, budeme muset luštit tajemství a šifry ukryté v Da Vinciho díle a odhalovat záhady jiných mysteriózních spolků. To vše bude převedeno do podoby převážně akční hry, kterou čas od času ozvláštní hádanky a jiné prvky. Pozor, nejedná se o adventuru Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript (dříve Da Vinci Experience), která vzniká zcela nezávisle na knižním bestselleru.

Na oblohu s Rebel Raiders: Operation Nighthawk

Vzhůru do oblak, takový je vzkaz nového leteckého simulátoru **Rebel Raiders: Operation Nighthawk**, na němž pracuje vývojářská firma Kando Games. Hra, jež se shodně objeví na PC i PS2, nás zavede do vzdálené budoucnosti, v níž se lidstvu po obrovském technologickém rozmachu podařilo kolonizovat celou sluneční soustavu. Nic se ale neobejde bez konfliktů, do kterých se zapojíte i vy – pilot bojového letounu. K dispozici dostanete tři různé létající stroje, s nimiž budete plnit napínavé mise, bojovat s nepřáteli a sbírat bonusy.

Mario se vrací do práce!

Statný italský instalatér Mario hlásí návrat. O ten se nepostará nikdo jiný, než jeho mateřská společnost Nintendo, která již brzy uvede na trh novou hru pro Nintendo DS nazvanou **New Super Mario Bros**. Nová verze staré klasiky nabídne množství inovativních prvků, mezi něž se řadí bonus v podobě masivní muchomůrky, která Maria zvětší do dosud nevídaných rozměrů. Děj hry se bude opět točit okolo záchrany princezny Peach a zcela nově bude představena koncepce 2D světa a 3D modelů. Kdy? Již 7. května.

BYZNY$

Kdo získá britské studio Lionhead?

Jedna z posledních výsep nezávislých vývojářských studií se ocitla v hledáčku Microsoftu a francouzského Ubisoftu. Oba subjekty projevily zájem o akvizici britského studia Lionhead, které má na svém kontě „božskou" strategii Black & White, nedávné The Movies nebo úspěšné RPG Fable. Posledně zmiňovaná hra byla jedním z nejúspěšnějších titulů pro první konzoli od Microsoftu, který by rád tvůrčí tým získal pod svá křídla, a pojistil si tak další tituly – bez ohledu na výsledky jednání však již probíhá vývoj duchovního nástupce hry Fable, který by se měl objevit na konzoli Xbox 360 (je pravděpodobné, že s odstupem času se hry dočkají také majitelé PC). Zástupci studia Lionhead odmítli možnou akvizici firmy komentovat, pouze potvrdili, že jednání probíhají a vše zůstává otevřené.

EA zažila pokles zisku, propouští 5 % zaměstnanců

Největší herní vydavatel současnosti, společnost Electronic Arts, zveřejnil výsledky hospodaření za třetí čtvrtletí svého fiskálního roku. Obrat dosáhl 1,27 miliardy amerických dolarů, což znamená pokles o 11 % oproti stejnému období předchozího roku. Podobná je situace u zisku, který poklesl z 375 na 259 miliónů dolarů. Electronic Arts zůstávají i přes pokles příjmů a zisku největším hráčem na poli her v Severní Americe a Evropě. I ve třetím čtvrtletí se na finančních výsledcích nejvíce podílely silné série v čele s tituly Need for Speed: Most Wanted, FIFA 06, Harry Potter and the Goblet of Fire, The Sims 2 a Madden NFL 06, z nichž každého se prodalo přes dva milióny kopií. Firma předpokládá, že se v roce 2006 stane nejsilnějším vydavatelem her pro konzoli Xbox 360, zároveň se však nevyhýbá vnitřní restruktualizaci – na začátku roku byly sníženy počty zaměstnanců o zhruba 5 %, přičemž propuštěno bylo přes 300 lidí z týmů, které se podílely na hrách Need for Speed: Most Wanted, Godfather a Madden NFL.

Halo 2 pouze na Windows Vista

Dobrá zpráva na začátek: PC hráči se dočkají druhého dílu sci-fi střílečky Halo, nejúspěšnější herní série v historii konzole Xbox. Špatná zpráva: hra bude funkční pouze pod novým operačním systémem Windows Vista. Rozhodnutí podpořit novou generaci systému Windows oznámil Microsoft, který jej odůvodnil snahou přinést hráčům výjimečný zážitek, pro nějž je potřebný také výjimečný základ v podobě kvalitního operačního systému. Kontroverzní rozhodnutí vzbudilo patřičný ohlas a bude zajímavé sledovat, nakolik se exkluzivita Halo 2 projeví na prodejnosti hry. Jisté je, že PC verze nabídne kromě původního obsahu také Halo 2 Multiplayer Map Pack, stejně jako blíže nespecifikovaný editor levelů.

Kamil Gric, šéfredaktor
Otestoval si „pevnost" automobilových nárazníků

Střípky:

V problémech se po Majescu ocitla také vydavatelská společnost Atari, která za poslední rok čelila propadu prodejů o více než 50 %. Bruno Bonnell, výkonný ředitel firmy, přesto ohlásil několik nových projektů, které firma připravuje – jmenovitě návrat série Stuntman (tentokrát na konzoli Xbox 360) nebo nový díl série Alone in the Dark pro PC.

Režisér James Cameron připravuje nový film s názvem Project 880, jemuž by mělo předcházet MMORPG ze stejného světa. Předběžné datum vydání snímku i hry je plánováno až na rok 2008.

Uwe Boll nebude točit film na motivy slavné japonské série Metal Gear Solid. Tuto možnost odmítl sám Hideo Kojima, podle kterého držitelé práv s německým režisérem o této možnosti nediskutovali a ani tak nehodlají učinit.

V minulém čísle jsme spekulovali o možnosti zlevnění konzolí PS2 a Xbox. První, kdo se k tomuto kroku odhodlal, byl nakonec Microsoft – cena původního Xboxu byla snížena na 109 eur (cca 3 200 Kč).

Studio Radical Entertainment, které v současnosti pracuje na akčním titulu Scarface, rozšiřuje svou zaměstnaneckou základnu. K 250 lidem, kteří tvoří součást firmy, letos přibude 70 až 80 nových – vše kvůli přípravám titulů pro konzole nové generace.

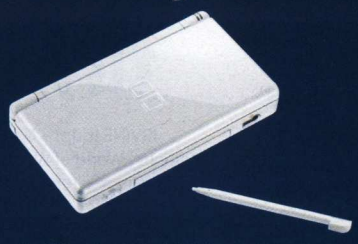
PRODEJNOST PC HER V USA (12. – 18. ÚNORA 2006, NPDGROUP)

1. Star Wars: Empire at War (Activision)
2. World of Warcraft (Blizzard)
3. Age of Empires III (Microsoft)
4. The Sims 2 (Electronic Arts)
5. Star Wars: Empire At War - Collector's Edition (Activision)
6. Civilization IV (2K Games)
7. Battlefield 2 (Electronic Arts)
8. Zoo Tycoon 2 (Microsoft)
9. Dungeon Siege II (Microsoft)
10. Call of Duty 2 (Activision)

PRODEJNOST PC HER VE VELKÉ BRITÁNII (19. – 25. ÚNORA 2006, ELSPA)

1. Star Wars: Empire At War (Activision)
2. Rf Online (Codemasters)
3. TOCA Race Driver 3 (Codemasters)
4. Football Manager 2006 (Sega)
5. The Sims 2 (Electronic Arts)
6. World of Warcraft (Blizzard)
7. Age of Empires 3 (Microsoft)
8. Rome: Total War - Gold Edition (Activision)
9. Command and Conquer: The First Decade (EA)
10. The Sims 2: Nightlife (Electronic Arts)

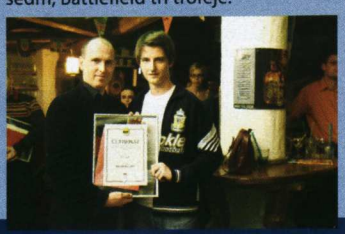
Nintendo DS Lite: lehčí, menší, zábavnější!



Jak jsme vás informovali už v minulém čísle, společnost Nintendo oznámila vylepšenou verzi své úspěšné kapesní konzole Nintendo DS. Verze „Lite" bude, věrna svému názvu, o 20 % lehčí a také výrazně užší než její předchůdkyně. Kromě zmíněných úprav se hráči dočkají také možnosti nastavení jasu displeje podle světelných podmínek (čtyři úrovně nastavení). Na trh by se mělo dostat hned několik barevných variant NDS Lite, pro tuzemsko je prozatím jisté stylové, bílé provedení konzole. Kapesní handheld bychom mohli v obchodech zahlédnout v květnu nebo červnu letošního roku.

Hry roku 2005 podle Doupěte

V prostorách pražského baru Hacienda Mexicana se 23. února uskutečnilo předání cen pro nejlepší produkty roku 2005, jež pravidelně uděluje vydavatelství Computer Press. Ocenění Hra roku 2005, které společně udělovaly redakce papírového Doupěte i serveru Doupě.cz, si odnesla trojice titulů – Battlefield 2 (Electronic Arts), God of War (Sony) a F.E.A.R. (CD Projekt). Obdobné pocty se zmíněným hrám dostalo také při The Interactive Achievement Awards, jakési obdoby herních Oscarů, z níž si God of War odneslo sedm, Battlefield tři trofeje.



PAVLAČ

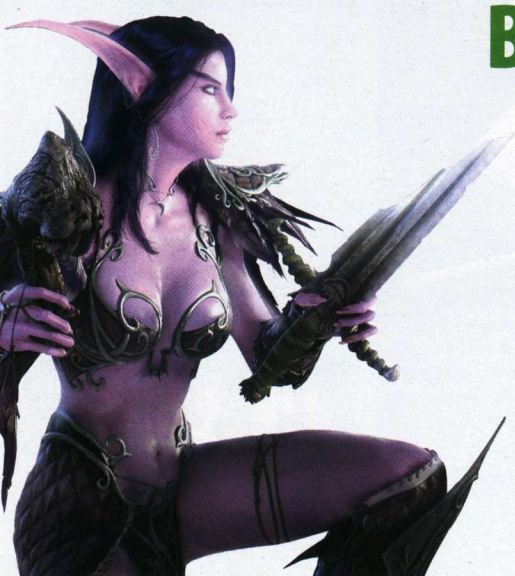
JEDINÉ ZARUČENĚ BULVÁRNÍ INFORMACE NA ČESKÉ HERNÍ SCÉNĚ

Hrajete v práci Solitaire? Máte padáka!

NEW YORK (ru) – Edward Greenwood, bývalý zaměstnanec města New York, už zřejmě nebude hrát hry. Jedna z těch nejrozšířenějších na celém světě ho stála místo. Když byl na jeho pracovišti na návštěvě starosta New Yorku, miliardář Michael Bloomberg, setkal se mezi jinými právě s Greenwoodem. Potřásli si pravicí a nechali se vyfotit u jeho pracovního stolu. Jenže Bloomberg se na jednoho z nejúspěšnějších amerických podnikatelů nevypracoval jen tak zbůhdarma. Koutkem oka postřehl, že na Greenwoodově pracovním počítači běží Solitaire. Nic neřekl, ani nedal najevo žádné známky pohoršení. Ale ještě ten den doporučil jednomu ze svých poradců, aby Greenwooda vyhodili. „Pracoviště není to správné místo pro hry. Máte zde odvádět práci, za kterou vás platí," komentoval situaci Bloomberg. Dnes už bývalý městský úředník Greenwood se na starostu nezlobí, ale hájí se: „Nebylo to tak, že bych trávil hodiny hraním, měl jsem spoustu práce." Novopečený otec vydělával 27 000 dolarů ročně. „Nejsem jediný, kdo tohle kdy udělal," dodává. Jaké z toho plyne ponaučení? Nehrajte na nesprávných místech a před nesprávnými lidmi! Může vás to stát peníze i kariéru.

Tvůrce Pongu prohlášen za amerického národního hrdinu

WASHINGTON, D.C. (pro) – Praotec herního průmyslu Ralph Baer byl 14. února vyhlášen v Bílém domě Hrdinou amerického národa a získal navíc Medaili za technologický přínos (největší ocenění, jakého se americkému vědci může dostat). Za co ho obdržel? Za legendární Pong! U příležitosti tohoto význačného okamžiku se společnost Atari, která licenci na Pong od 70. let vlastní, rozhodla uvést na trh sadu souvisejících produktů. Do heren připravuje automaty Pong 2000, pro mobilní telefony je to Pong Mobile a v nejbližší době se objeví dokonce i Pong 360 pro konzoli Xbox 360. Samozřejmě v nové, ultrastylové grafice. Jeden herní přístroj s Pongem získal i prezident George Bush, který jej okomentoval slovy: „Doufám, že ta kulička je pravý americký vlastenec!" Hodlá snad herního hrdinu poslat do Iráku?



Blizzard: lesbičky tu nechceme!

IRVINE (hup) – Nepříjemný incident vyvolali správci online hry World of Warcraft na jednom z herních serverů. Hlavním městem Stormwind se roznesla zpráva o páru lesbických elfek, které spolu (za všeobecného povyražení kolemjdoucích) tančí nahé na hlavním náměstí. Když se o tom dozvěděl jeden ze správců, okamžitě seslal na obě rozjařená stvoření smrtící salvu blesků. Stovky naštvaných přihlížejících ale rozpoutaly takové peklo, že se Blizzard musel oběma tanečnicím i všem ostatním homosexuálním párům na svých serverech omluvit.

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

Jak sbalit... April Ryan

Krásná a tajemná dívka z obrovské metropole nedaleké budoucnosti má ráda magické, nevšední zážitky. Ráda cestuje různými světy, poznává nová místa i přátele. Nebrání se novým věcem, je originální ve své vlastní umělecké tvorbě, a stejnou dávku invence očekává i od svých nápadníků. Takže – buďte odvážní! Nebojte se přijít s těmi nejpotrhlejšími nápady, vyprávějte jí o vlastních cestách do jiných světů. Co na ni zaručeně platí? Když máte za kamaráda mluvící zvíře.

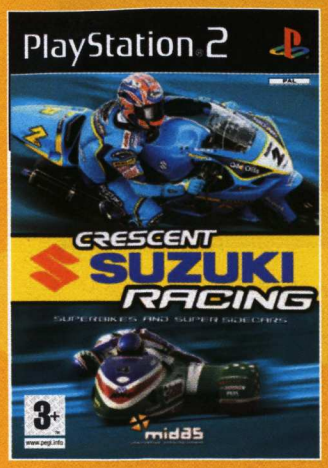
Stalo se:

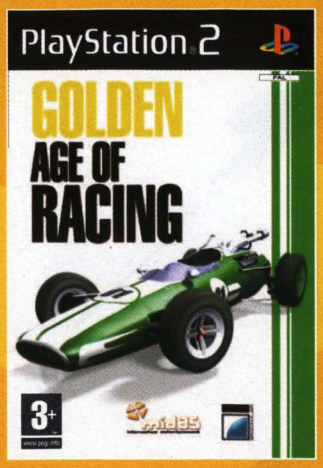
✕ Ač to v recenzi nevyznělo, Honzu Morkese chytli noví Úžasňákovi. Nejvíc se mu zalíbila postavička Mražouna. Když nedávno celé Brno zamrzlo jako kostka ledu, hodil na sebe elastický oblek a jal se prohánět ulicemi na stříbrném disku, podobně jako Mražoun. Od té chvíle Honzu celá redakce Doupěte jednomyslně zapírá.

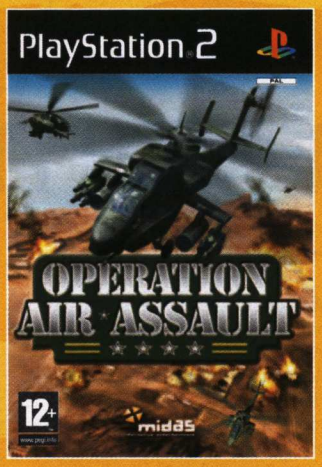
✕ David Sláma má už zase obě ruce v sádře. Tentokrát dojel na Dynasty Warriors 4 Hyper. My jsme mu říkali, ať si dá oddych nebo koupí lepší gamepad! Ale on že ne, že to zvládne, frajírek jeden…

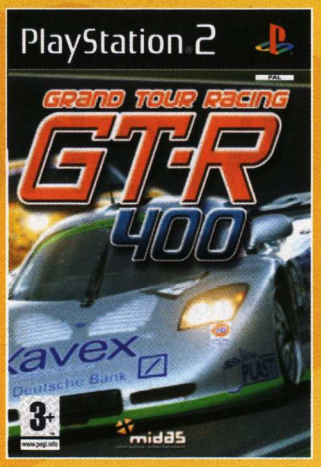
✕ Když se nedávno Michal Acler stavoval v redakci, pochlubil se nám svým novým mazlíčkem Smith & Wesson 1911, zavěšeným proklatě nízko u pasu. Pak řekl, že chce nějakou pořádnou hru na recenzi. Dostal ji, bez řečí.

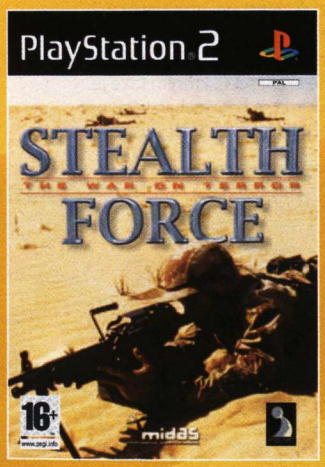
DOKÁZALI JSTE SI NĚKDY PŘEDSTAVIT NOVINKY PRO PS2 za 499,-?

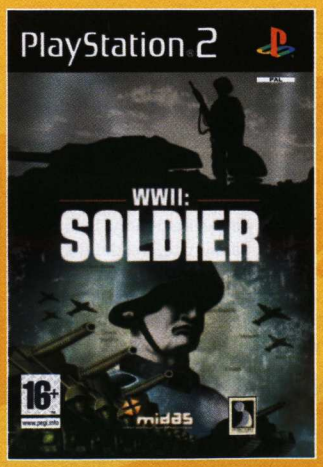


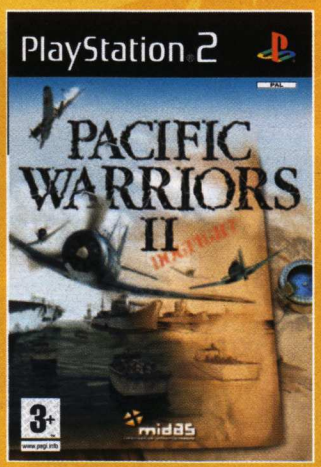


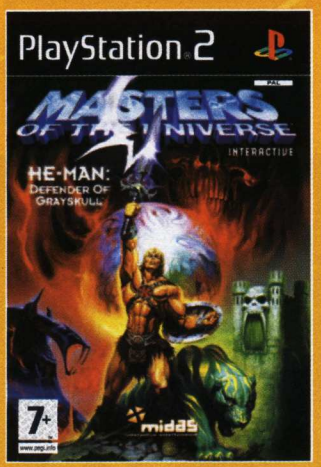








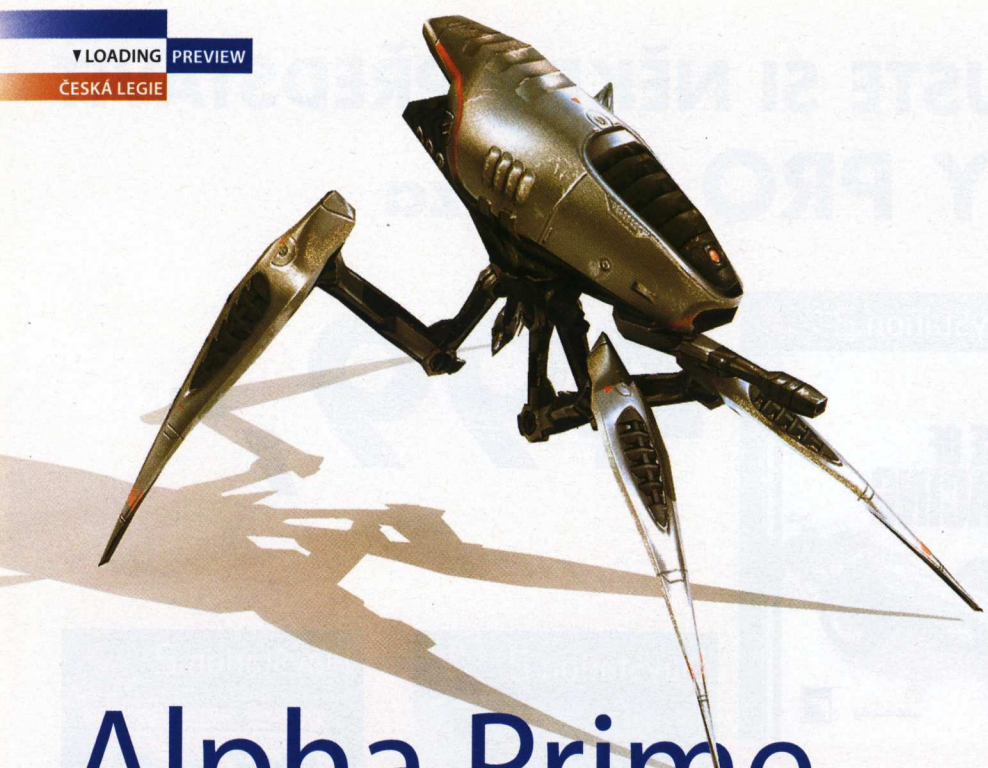




UŽ NEMUSÍTE !
JSOU TU !

CENEGA

V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH, s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, tel.: +420 257 189 511-14, www.cenega.cz, info@cenega.cz,
V Slovenské republice distribuuje CENEGA SLOVAKIA, s.r.o., Lamačská cesta 8, 811 04 Bratislava 1, tel.: +421 259 30 88 11, ww.cenega.sk, info@cenega.sk



Alpha Prime

Sci-fi střílečkám vtéká do žil nová krev

Platforma :: PC

Žánr :: Sci-fi FPS
Výrobce :: Black Element Software
Vydavatel :: Cenega Czech
Homepage :: www.alpha-prime.com
Datum vydání :: Podzim 2006

Zažitá pravidla se mění. Česká vývojářská scéna, to už nejsou jen adventury a strategie; tuzemští vývojáři pomalými výkřiky dobývají oblast, která jim skýtá peníze i uznání. Pražští Black Element Software si po third-person akční hře Shade: Hněv andělů otestují své schopnosti v žánru FPS. Alpha Prime, jak zní název nového projektu, zaujme neobeznámeného hráče už jménem Ondřeje Neffa: příběh v pozadí hry je dílem tohoto známého českého spisovatele science fiction.

PŘÍBĚH PRO TUCET HER

V jednoduchosti je krása, ale to samé se dá říci i o věcech složitých a rozvětvených. Zápletka Alpha Prime ani zdaleka nepřipomíná krátké novely, ale spíše rozsáhlý román o několika stech stranách. Budoucnost Země a lidské rasy je ovlivněna nejen kolonizací vesmíru, ale také objevením hubardia – materiálu na výrobu pozitronových mozků. Stejně jako suroviny podobného charakteru (např. uran) působí negativně na lidskou bytost, způsobuje psychické a fyzické deformace, navíc ovlivňuje také počítače a moderní techniku. Dnes to ale neplatí. Lidé se vypořádali s překážkami, které jim bránily ve využití suroviny, vynalezli ochranné technologie a hubardium těží na desítkách míst po celém vesmíru. O to více překvapí informace o asteroidu, kde byl jeden z dolů uzavřen a kam se hráč vydává zachránit své přátele.

> Alpha Prime ani zdaleka nepřipomíná krátké novely, spíše rozsáhlý román o několika stech stranách

CO JE IDEA GAMES?

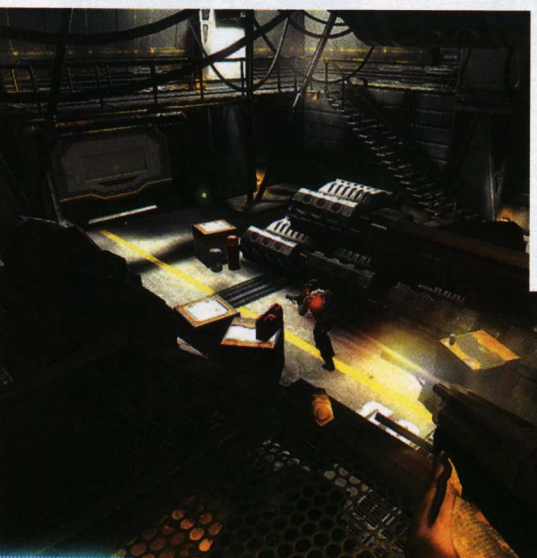
Nedávno vzniklé sdružení IDEA Games v sobě pojí tři domácí vývojářské týmy – Bohemia Interactive Studio (Armed Assault, Game2), Black Element Studios (Alpha Prime) a Altar Games (UFO: Afterlight). Cílem nového uskupení je pomáhat všem zainteresovaným stranám ve vyjednávání s vydavateli a prosazení svých produktů na herních trzích. Více informací hledejte na www.idea-games.com.

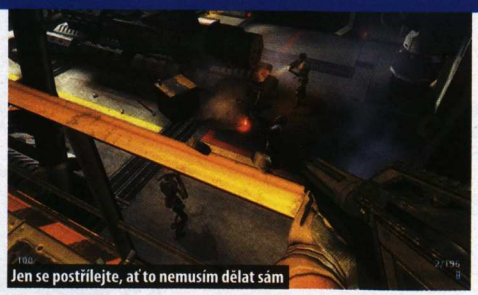
Proč byl důl uzavřen, když je okolní země plná hubardia? A jak je možné, že se počítače i lidé v jeho blízkosti začínají chovat podezřele? To bychom se měli dozvědět po prvním ohledání asteroidu, na nějž však byli vysláni také příslušníci speciálních jednotek, kteří mají zlikvidovat vše živé, včetně hlavního hrdiny. Proč? Ani to není jasné. Klubíčko nezodpovězených otázek by vydalo na několik příběhů, a přestože se přímo nabízí obavy ze zmatečnosti příběhu a dění, tvůrci slibují jasnou a propracovanou výpravu, díky níž Alpha Prime hráče chytne, pohltí a pustí až po závěrečné pointě.

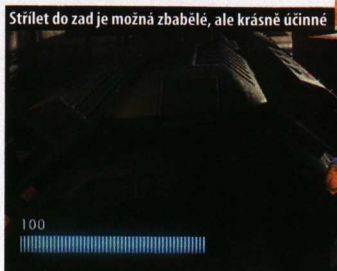
ZAPOMEŇTE NA SROVNÁNÍ S DOOM 3!

Alpha Prime se tváří jako čistokrevné akční sci-fi, kterým také je. Nemusíme se bát duchařských prvků ani lekaček, vše bude vysvětle-

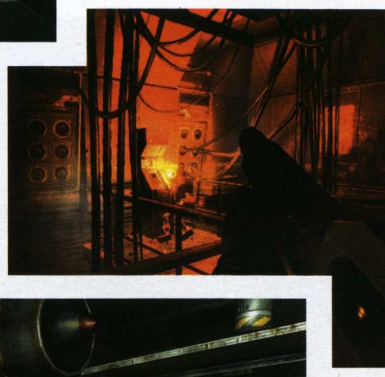
Je libo krvavý biftek?




Jen se postřílejte, ať to nemusím dělat sám


Střílet do zad je možná zbabělé, ale krásně účinné

Když se dva (i více) perou, hráč se směje



no po technické i biologické stránce (dokonce nás nečeká ani setkání třetího druhu). Dění se neobejde bez obvyklých aspektů, které doplňují herní i filmové příběhy – zrady, neočekávaných zvratů i objevení skutečných přátel. Prvním z vašich pomocníků bude bývalá přítelkyně, hackerka, která poslouží jako studnice informací a podnětů, ale o jejíž věrohodnosti se dá už s předstihem pochybovat.

Nezasvěcení hráči obviňovali tvůrce z vykrádání Doom 3, zejména co se volby prostředí týče. Jak zmiňují sami autoři, kromě interiérů (projdeme se po ubikacích, administrativních částech komplexu, továrnách i dolech) nás čekají i externí lokace, které budeme brázdit s dýchacím přístrojem po ruce. Rozmanitost prostředí má dalece přesahovat vše, co jsme měli možnost vidět v třetím Doomovi. Grafické variabilitě zdárně sekunduje také zničitelnost vybavení a předmětů, o něž se postará fyzikální engine Meqon.

Hubardium, základní bod příběhu a zápletky, ovlivňuje i další prvky hry – zejména bullet-time efekt, který je podle studie tvůrců stále vítaným zpestřením akčních her. Stejně jako je hubardium nebezpečné pro lidské zdraví, dokáží ho vybraní jedinci využít ve svůj prospěch (což je také případ našeho hrdiny). V současné podobě je při bullet-time efektu obraz zpestřen modrým přelivem. Podle slov tvůrců ale nečekejme tak časté zpomalování času, jak jej známe například z finského Maxe Payna.

Kamil Gric, šéfredaktor
Otestoval si „pevnost" automobilových nárazníků

SVĚT ENTIT

Chuťovkou, která dělá z Alpha Prime více než jen koridorovou střílečku s potencionálně atraktivním příběhem, je možnost ovládání entit – robotů, vozítek, bezpečnostních kamer, terminálů a dalších strojů i přístrojů. Hráč se ve speciálním módu doslova přepne do role vybraného technického zařízení. Příklad využití této inovace nám poskytla hratelná demoverze, v níž jsme se na vyvýšenou plošinu dostali použitím nakladače a jednoduchým naskládáním několika beden na sebe. Entity by se měly obecně postarat o variabilnější náplň misí: klasické akční pojetí „přijdu a zastřelím vše okolo" bude možné, ale zároveň obtížné, naopak opatrný postup hrou se vám může vyplatit. Stojí proti vám velká přesila? Můžete hacknout bojový stroj a využít ho ke zlikvidování protivníků. Další možnost? Na vozík naskládáte automatické věže, které vybijí nepřátele za vás. Vše ale má svá omezení, a tak ani oblast, v níž budete schopni entity ovládat, nebude nekonečná. Hráč navíc musí počítat s tím, že je jeho hrdina po tuto dobu snadným terčem, protože zůstává nehybně stát na místě.

Entity stranou: nic nechutná tak dobře jako klasické vybíjení nepřátel. K tomu by měl postačit rozsáhlý arzenál zbraní, v němž nebude chybět kromě několika futuristických kousků ani osvědčený plamenomet, a protože budeme téměř výhradně bojovat proti lidem či strojům, autoři nepodceňují ani otázku umělé inteligence. Pro AI licencovali Path engine, jenž by měl počítat s alternativami v proměnlivém prostředí, které může hráč měnit (pomocí entit a pohybování s objekty). Postavy by se tak měly chovat a reagovat na to, jak hra vypadá aktuálně; cesta je definována v reálném čase podle podoby bojiště. Nepřátelé stejně tak reagují na situaci – pokud hráče nevidí, neví o něm, jsou ale schopni spolu komunikovat a vyměňovat si důležité informace. Podle slov tvůrců nás čeká přirozené chování s minimem předskriptovaných momentů, kterým se ale kvůli vývoji příběhu nevyhnou.

Nejdůležitější zpráva nakonec: herní dobu autoři odhadují na solidních 15 hodin, což v současnosti značí nadprůměrně dlouhý zážitek. Dočkat bychom se ho měli ještě v průběhu letošního roku na PC, portace na konzolové platformy není vyloučena – vše se ale odvíjí od dohody s vydavatelem, který se stále hledá. A grafická stránka? Podpora DirectX 9 efektů, first-person pohled z očí hlavního hrdiny a third-person při ovládání entit. Nečekejte revoluci, ale poctivě odvedenou práci.

Alpha Prime

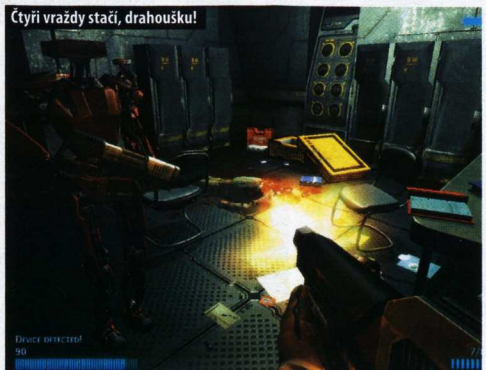
1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10
index očekávání

- Příběh plný zvratů
- Myšlenka ovládání entit
- Variabilnější průběh misí
- Kvalitní technologické zázemí

- „Potencionální" překombinovanost příběhu
- Složitější ovládání entit
- Nedostatek svobody

Sci-fi střílečka s příběhem od Ondřeje Neffa, řadou oživujících prvků, variabilní hratelností a od domácích tvůrců? To si dáme líbit!

Tolik kabelů nenajdete ani v serverovně



Čtyři vraždy stačí, drahoušku!

Armed Assault

Nástupce Operace Flashpoint přijde ještě letos

Starý dobrý Flashpoint převedený do zbrusu nové hry, s příjemnými inovacemi a hezčí než dříve. Takový je ve zkratce Armed Assault, nástupce titulu, jenž proslavil tuzemské Bohemia Interactive Studio. Zatímco první informace z jara loňského roku hovořily o reedici původního Flashpointu s několika změnami, ve finále je všemu jinak. Armed Assault je samostatnou hrou, jež se od OFP odpoutává. A nejen to. V našem preview vám představíme inovace, které posunují herní zážitek dále a které jsou (přinejmenším) překvapující.

Platforma : PC

Žánr : Válečná akce
Výrobce : Bohemia Interactive Studio
Distributor v ČR : Cenega Czech
Homepage : www.armedassault.com
Datum vydání : Podzim 2006

BLÍŽ HERNÍ MASE

První informace šokuje: Armed Assault je zaměřen na širší cílovou skupinu a s tím přichází i změny v jinak zažitém systému. Pokud se poohlížíte po práškách na uklidnění, raději vše uvedu na pravou míru – nečeká nás revoluce, nebo puč proti tomu, co jsme milovali, ale pouhé doladění konceptu. Dočkáme se více úrovní obtížnosti, v nichž bude k dispozici možnost častějšího ukládání, naši spolubojovníci více vydrží, omezení se dočká friendly fire (zabití vlastním členem jednotky) atd. Hardcore hráči a fanoušci původního OFP se ale nemusí bát – Armed Assault charakterizuje stejně drsný a nekompromisní válečný svět, na nějž jsou zvyklí (a nebudou ochuzeni ani o super-těžkou obtížnost).

Válečný zážitek se tentokrát ukrývá na obřím ostrově, jehož rozloha dosahuje zhruba 400 čtverečních kilometrů (je tedy zhruba stejně velký jako tři ostrovy z původního OFP dohromady). Prostředí je bohatší a propracovanější než kdy dříve, potěší členitost krajiny i její osazení objekty. Engine doznal téměř kompletní obměny a za zmínku jistě stojí také generátor stromů, který dává zapomenout na flekaté a stále stejné textury „pseudostromů" původního OFP. Každý strom je nyní objektem, který může být zničen (efektní je projíždění tanků, kdy se stromy klátí k zemi a vše působí více než realisticky), což konec konců platí o prostředí jako celku. Města půjdou zničit bombardováním, ploty rozbít auty atd.

VÍCE ROLÍ V JEDNÉ MISI

Nečekaná inovace přichází v místě, kde byste ji jen těžko hledali. Nově se bude hráč přepínat mezi několika jednotkami, které se aktuální akce účastní, čímž náplň kampaně získá nečekaný rozměr. V misi, kterou jsme měli možnost zhlédnout při prezentaci v sídle tvůrců, se musel hráč postarat o vyčištění jednoho z měst, aby se následně přesunul na nepřátelskou základnu. Zatímco pěšáka čeká několikaminutový přesun na místo nového úkolu, hráč se přepne do role snipera a vyčistí přístupové cesty.

Poklidné město se změní ve válečné peklo

Poctivý kus ocele, jak ho máme rádi

Dohrané singleplayerové mise se budou po dohrání zpřístupňovat v kooperativním módu, kde si můžete vyzkoušet jednotlivé role zas a znovu.

Vzroste i význam multiplayeru, ale než se přesuneme k jeho detailnímu popisu, dočkáte se i informací o kampani pro jednoho hráče. Ta, ač kratší a se zhruba polovičním počtem misí oproti původnímu OFP, servíruje bohatý a ještě rozmanitější zážitek. Ostrov, na němž se veškeré dění odehrává, charakterizují dvě hlavní části – severní provincií je post-socialistická zplundrovaná země, na jihu se skví pouštní, prozápadně orientovaný stát. Jak to tak bývá, dva odlišné způsoby vlády (a především myšlení) nedělají dobrotu a do nově vzniklého konfliktu se zapojuje také americká armáda, která v oblasti provádí cvičení (hráč se vžije do role vojáka, který spadá pod americké síly). Přestože bude herní doba kratší než v případě Flashpointu, vše nám vynahradí již zmíněný kooperativní mód. Tím ale nekončíme.

OBROVSKÉ BITVY DESÍTEK HRÁČŮ

S velkými fanfárami přivítejme i propracovaný multiplayer, na nějž je kladen doposud nebývalý důraz. Multiplayer přinese velké bitvy několika desítek hráčů, kteří budou plynule doplněni o počítačem ovládané boty. Kvůli herní době, která se v případě jednotlivých map vyšplhá k několika hodinám, se budou hráči k dění připojovat i v průběhu rozehraného boje. Podstatné je, že jejich počet není programově omezen – jde pouze o výkon současných počítačů. Už dnes je ale možné pořádat obří bitvy o cca 60 lidech. Úctyhodné číslo, které slibuje nevídaný válečný prožitek, ale jež je pouhou předzvěstí obrovských bitev „budoucnosti".

S multiplayerem a přítomností počítačových botů vzrostla důležitost umělé inteligence, na které vývojářský tým usilovně pracuje. Nepřátelé budou zvládat obchvaty, volat posily, používat krycí palbu – vše tak, aby byli schopni zastoupit i skutečné hráče a přitom byli neméně cennou součástí týmu. Prodloužení herní doby opět slibuje vestavěný editor a dočkáme se také úpravy takových součástí hry, jako jsou zbraně a předměty (přibudou gumové čluny, vrtulníky atd.).

Komentovat grafickou stránku hry nemá význam – názor si jistě uděláte z okolních obrázků i ujištění, že hra vypadá mnohem nápaditěji a živěji než v případě OFP. Dohled v misi dosáhne až 10 km a potěší obrovské spektrum grafických možností. Díky použité technologii Armed Assault ani po čase nezastará, přesto ho bude možné bez problémů spustit také na dnešních PC. K plynulému „provozu" a slušné kvalitě nám postačí počítač s procesorem 2,4 GHz s 1 GB RAM. Před tvůrci ale stále stojí finální optimalizace, která (věřme tomu) hardwarové nároky ještě srazí. Ty jediné by totiž mohly zabránit šílenství, které kolem Armed Assault rozpoutají milovníci válečných her – všechny ostatní ingredience hry nás nutí věřit, že mánie jménem Operace Flashpoint (byť nyní pod názvem Armed Assault) propukne znovu. Nemůžeme se dočkat.

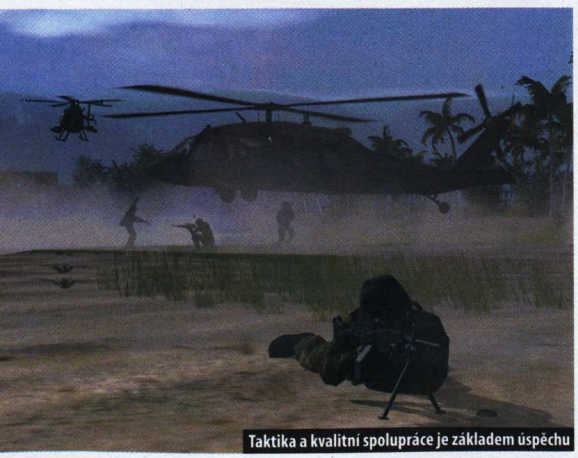
Kamil Gric, šéfredaktor
Otestoval si „pevnost" automobilových nárazníků

GAME 2 ALIAS OPERATION FLASHPOINT 2

I když Armed Assault nabízí zajímavý mix novinek a zlepšení, tvůrci zároveň pracují na hře označované jako Game 2 (práva na název Operace Flashpoint vlastní Codemasters), která je od začátku vyvíjena jako zcela nová hra. Game 2 by měla nabídnout odlišný zážitek než OFP či Armed Assault – má se stát válečnou hrou nové generace. Dopomoci jí k tomu má naprostá volnost při řešení

zadaných úkolů, propracovaná umělá inteligence disponující vlastní zkušeností a pamětí. Zatím však jde o hudbu budoucnosti – nejdříve se Game 2 dočkáme na konci roku 2007, vzhledem k odkladům Armed Assault pravděpodobně ještě později.

> Nově se bude hráč přepínat mezi několika jednotkami, které se aktuální akce účastní, čímž náplň kampaně získá nečekaný rozměr



Taktika a kvalitní spolupráce je základem úspěchu

Armed Assault

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

index očekávání

- Více rolí v jedné misi
- Kooperativní mód
- Obrovské bitvy v multiplayeru
- Živější prostředí
- Zpřístupnění hry širší skupině hráčů

- Kratší singleplayerová kampaň
- Hardwarové nároky

Nástupce původního Flashpointu slibuje vše dobré z původní hry, okořeněné o inovativní prvky a modernější engine. Plnohodnotné pokračování je v nedohlednu, takže nač čekat?

UFO: Afterlight

Spojíme se s kýmkoliv. Třeba s Marťany!

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Trikrát zemřel při předváděčce Blacka

Aftermath, Aftershock a nyní Afterlight. V rekordním čase deseti měsíců má v sídle brněnských Altar Games vzniknout již třetí projekt ze série UFO. Do třetice všeho dobrého? Jako první z českých médií jsme se vydali to zjistit přímo do sídla firmy.

Necelý rok vývoje neskýtá mnoho možností pro revoluci. Základ hry tedy zůstane stejný – globální strategický pohled na planetu, v němž budete budovat základnu a rozvíjet provincie, a vedle toho taktické mise (když se rozvoj vašeho území stane neslučitelným s rozvojem území některého z konkurentů).

STĚHUJEME SE!

UFO: Afterlight se bude odehrávat paralelně s událostmi v Aftershocku. Nejnovější pokračování však zboří zažitou praxi a umístí dění na Mars místo profláklé Země. Což ovšem neznamená, že se budete většinu času pouze koukat na oranžovou kouli. Malá skupinka lidských kolonizátorů bude na rudé planetě v pozici indického venkovana vysazeného v New Yorku. Objevování neznámého a zoufalá snaha přežít v neznámém prostředí – to by nás mělo zaměstnávat v úvodu hry. Když se k tomu přidá ještě nečekaný kontakt s neznámou civilizací, představy o poklidném kolonizačním dýchánku definitivně vezmou zasvé.

Odlišné prostředí spolu s rozmanitějším spektrem stran (kromě obligátních ufonských Retikulanů přibudou například biotechnologičtí „Beastmani" nebo Marťani, kteří jsou spíše rostlinného charakteru) posiluje strategické aspekty hry. UFO bude připomínat systém Total War více než kdy předtím. Budou zde provincie, více ras a s tím související diplomacie, hráč má na globální mapě na výběr, kterým směrem se vydá. Vše navíc zastřeší příběh, v němž nebudou chybět zajímavé zvraty, objevování pozůstatků starých mimozemských ras, komunikace s lidskými navrátilci na Zemi a samozřejmě hlavní cíl – postupující teraformace Marsu a jeho uzpůsobování k lidskému životu.

BOJ NENÍ VŠE

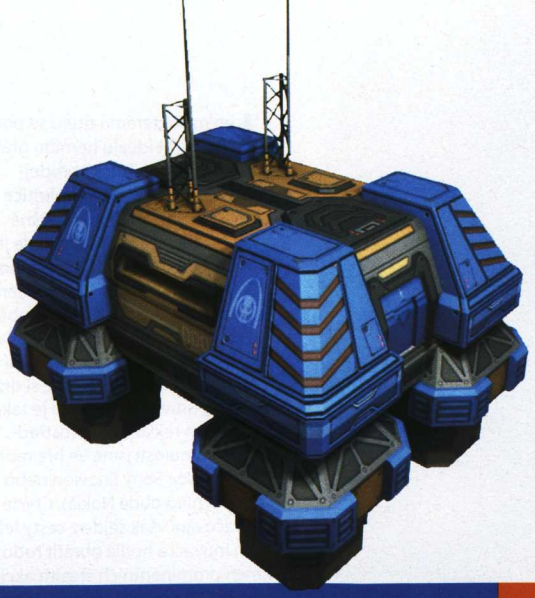
Upravovat však nebudeme jen rudou planetu, ale i vlastní posádku. Limitovaný počet lidí, přesunuvších se na Mars, vystřelí hodnotu života každého z členů posádky

Platforma PC

Žánr Strategie s prvky RPG
Výrobce Altar Games
Vydavatel Cenega Czech
Homepage www.ufo-afterlight.com
Datum vydání 1. čtvrtletí 2007

do nebeských výšin. Altaři hodlají navázat na odkaz své strategické prvotiny Original War. Zhruba dvacítka postav bude plnit role „děveček pro všechno" a jen postupným rozvíjením schopností se z vyjukaných marsovských imigrantů stanou špičkoví vědci, technici nebo vojáci. Každý z nich bude mít vlastní jméno, schopnosti i určitou životní zkušenost. Narazit bychom měli i na rodinné příslušníky, kteří budou například v jednom týmu bojovat bok po boku lépe.

Mise by ale neměly být jen o likvidaci všeho, co se hýbe a má jinou kůži. Sedm míst členů posádky jen zřídkakdy obsadí pouze bojovníci. Při analýzách mimozemských technologií budete potřebovat vědce, technik může také přiložit svou minu k dílu a o schopnostech mimozemských ras můžeme zatím jen spekulovat. Jisté je, že je nebudeme pouze nahánět jako za starých časů, ale dočkáme se například i bránění vlastního konvoje, zajímání nepřátelských vědců či krádeží důležitých materiálů.



Objevování neznámého a zoufalá snaha přežít v neznámém prostředí – to by nás mělo zaměstnávat v úvodu hry

VÍCE STRATEGIE, MÉNĚ X-COMU?

UFO: Afterlight směřuje více ke klasickým strategickým hrám než ke svému praotci z X-COMu. Dokazuje to i do značné míry lineární příběh, v rámci něhož ale zůstane velká volnost jednání. Hra vám nepřikáže, s kým se spojit, koho zničit, kterou provincii obsadit. Vše je na vás. Můžete se spřátelit s některou z ras, využít jejích technologií nebo dokonce zařadit mimozemské bojovníky do týmu. Autoři sice neslibují více konců, ale v závislosti na vašich rozhodnutích a pestrosti zúčastněných stran má být každá hra unikátní.

Pokud bude stejně unikátní Afterlight v porovnání s Aftershockem, o teraformaci Marsu rozhodně neslyšíme naposled.

UFO: Afterlight

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

index očekávání

- Mars a jeho kolonizace
- Posílení osobností jednotek
- Rozmanité rasy
- Více strategie

- Další odklon od původního X-COMu
- Krátká doba vývoje
- Nejistá odlišitelnost od Aftershocku

Rok na vývoj hry není zrovna mnoho. Přesto Afterlight nabízí hned několik zajímavých novinek, které by nám měly dát zapomenout na spojitost s předchůdci.

UFONI NEJSOU VŠE!

Na rozdíl od obligátních střetů lidé vs. šediví ufoni nás v Afterlightu čeká mnohem rozmanitější spektrum stran.

Lidé – Zpočátku slabí, závislí na vodovodu z polárních kruhů, v pozdějších fázích usilující o změnu rudé planety na modrozelenou.

Retikulané – Mimozemšťané známí z minula splňují základní představy, které lidé mají o ufonech. Šedivé velké hlavy, velké oči… ve hře o Mars bude více frakcí.

Beastmani – Pestrobarevné zrůdy, využívající kombinace biologických a technologických vynálezů. Zubí se na sebe obličeji, které spíše připomínají choboty.

Marťani – I když prezentovaný zástupce Marťanů připomíná spíše králíka na drogách, ve skutečnosti jde o rasu rostlinného charakteru, obydlující do značné míry podzemní prostory.

Záběry ze sídla UFOnů

Splinter Cell: Double Agent

Tři zelené body pohupující se ve smrtelné temnotě, lehké chrastění blikajících hi-tech hraček a ledově chladné oko za mířidlem… Tak na to zapomeňte! Dvojí agent podtíná vlastní kořeny a vyráží zbrusu novým směrem

Jen málokterému titulu se podaří přiblížit ideálu herního grálu, který trhá žebříčky prodejnosti a zároveň se zavděčí kritice i hráčům. Ubisoft takto úspěšně vyslal svého oře na bitevní pole již třikrát a ani v nejmenším se nehodlá každoročního tažení vzdát. Sérii Splinter Cell lze přirovnat k proběhnuvším olympijským hrám – stala se z ní tradice, pravidelně přináší drobné porce novinek, stále si drží vysokou úroveň a dokonce je také moderním reklamním prostředkem (v minulosti jsme ve hře mohli nalézt loga Sony Ericsson nebo AMD, nyní to bude Nokia). Čtvrté pokračování však sejde z cesty lehkých inovací a hodlá obrátit rodokmen prominentních stealth akcí naruby. Na povrch vyhřezávají vnitřnosti, kterých by se skalní fanoušek mohl zaleknout.

SBOHEM TRADICÍM

Double Agent bude jiný. Autoři dávají sbohem megalomanským konspiračním teoriím, které oscilují mezi záchranou světa, hrozbou mezinárodních konfliktů a obecnou zkázou lidstva. Příběh (autoři se nebrání označení hollywoodský) se tentokrát uzavře těsněji kolem postavy hlavního hrdiny Sama Fishera. Ten již není pouhou loutkou na obojku vysílačky, která jej pevně spojuje s ústředím tajné frakce NSA Third Echelon. Neosobní výpravu, kdy hráč jen plnil úkoly ve jménu vyšších cílů, vystřídají city. Až se čtvrtým dílem by se měl hráč skutečně vžít do role Fishera, pocítit dilemata náročných úkolů tajného agenta a naplno se nechat pohltit hrou. Double Agent slibuje intenzivní zážitek, čemuž napovídá i oficiální trailer, který svým střihem připomíná spíše akční film než poklidnou infiltrační procházku známou z minula.

Platforma :· PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, GC

Žánr :· Stealth akce
Výrobce :· Ubisoft
Distributor v ČR :· Playman
Homepage :· www.bewaresamfisher.com
Datum vydání :· Září 2006

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Okolím opovrhovaný exot, neb nesledoval hokej

První informace uveřejněné v říjnu minulého roku postavily Sama na kolej nebezpečného odpadlíka, jenž neunesl tragickou smrt své třiadvacetileté dcery Sarah a vydal se na trestnou výpravu napříč americkými bankami, zakopávaje hlavní pušky o nevinné civilisty. Nyní je zřejmé, že to byla pouze zástěrka a že stárnoucí Fisher se nevzdá role charismatického dobráka. Samův stav je nicméně po smrti dcery natolik bídný, že od vedoucího operací NSA Irvinga Lamberta přijímá dosud nejnáročnější úkol, ve kterém je nucen klesnout až na dno lidské společnosti – infiltrovat Armádu Johna Browna (John Brown's Army, pojmenovaná podle historické postavy protivládního aktivisty). Vysoce organizovaná militantní skupina s cílem svrhnout americké státní zřízení však není jen bandou primitivních žoldáků, se kterými jsme se potýkali v minulosti. Fisher musí přerušit většinu kontaktů s NSA, stát se řadovým kriminálníkem, až jej osud dovede do Ellsworthské federální věznice. Zde jej kontaktuje člen JBA Jamie Washington a to je také bod, ve kterém začíná samotná hra.

ODPOUTANÝ SAM FISHER

Jakmile se Samovi podaří uprchnout z vězení, čeká jej naprosto odlišné zasazení, než na jaké jsme byli zvyklí doposud. Hráč je nyní v roli neprověřeného nováčka pracujícího pro teroristickou buňku. Můžeme tak zapomenout na technické i sociální zázemí Third Echelonu, zde se hraje vysoká hra na ostří nože. Přízvisko Dvojí agent však neznamená pouze rozpolcenost Fisherovy práce, ale zejména dilemata v jeho rozhodování. Tam, kde Chaos Theory přinesla volnost v architektuře úrovní (mohli jsme si vybrat několik cest, jak se dostat k cíli), Double Agent přidává svobodu při plnění samotných úkolů. Od vedení má hráč pouze primární zadání, infiltrovat JBA, a je na něm, jakými prostředky toho dosáhne. V jedné z počátečních misí budeme nuceni dokázat svou věrnost teroristům zastřelením bezbranného civilisty. Splníme úkol v zájmu neohrožení mise, nebo zapracuje naše morální já a nešťastníka ušetříme? Každé rozhodnutí však bude mít svůj nezvratný důsledek. Skutečně se vyplatí hrát dobráka, a upřít si tak přístup k lepšímu vybavení a klíčovým sektorům základny JBA? A jaký nelidský úkol pošlou teroristé nebo NSA splnit Sama po jeho záměrném neúspěchu?

Na obdobném systému voleb bude založena celá hra. Jak ovšem naznačil koproducent Julien Gerighty v jednom z rozhovorů, neexistuje zde dobro a zlo odříznuté laserově přesnou linií. Každé rozhodnutí bude mít několik morálních aspektů. Ani členové JBA nejsou vyloženými zlosyny, ze svého pohledu bojují za dobrou věc, zatímco Third Echelon jde bezhlavě za rozkazy shora. A byla smrt Samovy dcery vůbec nehodou, nebo jen prostředkem mocných, jak dotlačit agenta na potřebné místo? Ačkoliv sled misí zůstane víceméně lineární, hráč bude mít možnost se v závislosti na svých činech přiklonit k teroristům nebo vládě, aby byl v závěru korunován jedním ze dvou odlišných konců. Konspirovat budeme dokonce proti starým přátelům – v krátké ukázce na oficiálních stránkách je k vidění násilný únos samotného Lamberta.

JDE SE DO AKCE!

Má to tři zelené oči a není to příšera z Doomu. Proslavené noční vidění, bez kterého by byl Sam Fisher tím samým, co oblečená dívka v Playboyi, se vrací! Setkáme se s ním ovšem až v pokročilé fázi hry a bez asistence ostatních hi-tech zařízení, jež nám usnadňovala práci minule. Jelikož je hráč nyní odříznut od podpory Third Echelonu, bude nucen více využívat výhod prostředí. Zajímavě je řešen systém bonusů. Zůstane-li hráč věrný vládě a budeli bezchybně plnit úkoly, dostane se mu satelitní podpory, která promptně odhalí lokaci všech protivníků v úrovni. Pokud se naopak přidá na stranu teroristů, budou mu zpřístupněny neobvyklé hračky z kuchyně kriminálního podsvětí.

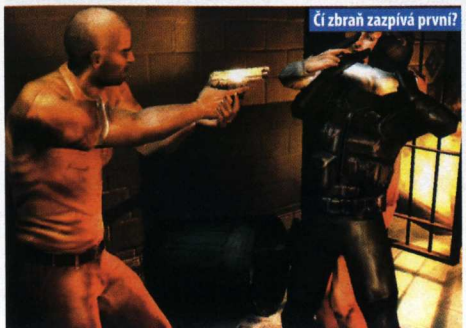
S transformací příběhu souvisí také obměna hereckého obsazení. Jádrem technicky brilantních animovaných sekvencí a rozhovorů budou nyní členové Brownovy armády. Mozek celého spolku Emile Dufraine a jeho pravá ruka Carson Moss nás budou zásobovat úkoly, zatímco expertka přes chemii Enri-

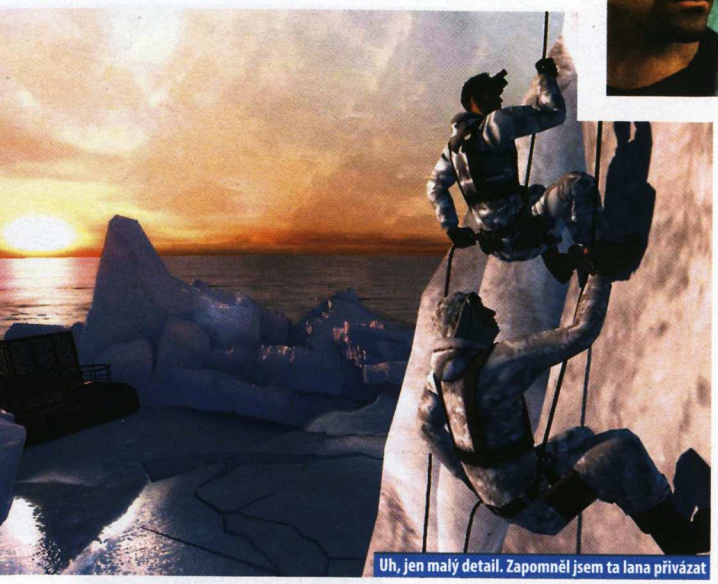
> Můžeme zapomenout na technické zázemí, zde se hraje na ostří nože

NSA – NATIONAL SECURITY AGENCY

Pro koho Sam Fisher pracuje? Úřad pro národní bezpečnost se sídlem v Marylandu, cca 16 kilometrů severovýchodně od Washingtonu, se stará o zachycování všech dostupných mezinárodních komunikací a o jejich vyhodnocování, zda nepředstavují pro Ameriku hrozbu. Operace NSA jsou dodnes zahaleny tajemstvím, americká vláda donedávna dokonce ani nepřipouštěla existenci agentury. Faktem je, že před budovou NSA parkuje osmnáct tisíc vozů, jde o největšího zaměstnavatele těch nejgeniálnějších matematiků světa a za skleněnými zdmi trůní nejvýkonnější superpočítače dneška. Ústředí NSA má zároveň druhou největší spotřebu elektrické energie v Marylandu. V souvislosti s agenturou se mluví také o systému Echelon, který je schopen automaticky analyzovat a třídit soukromé telefonáty, faxy, e-maily i obsah internetu. Zkrátka taková malá umělá inteligence, o které sní každý příznivec sci-fi.

Pusťte mi alespoň Červeného trpaslíka!


Čí zbraň zazpívá první?



Uh, jen malý detail. Zapomněl jsem ta lana přivázat

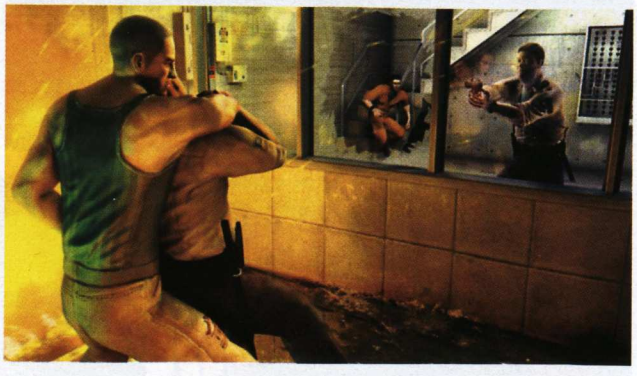
přiostří, zavítá hráč také doprostřed zuřivé pouliční války.

BEZ PARŤÁKA ANI RÁNU

Samovo nové postavení přinese i renovaci hratelnosti. Ačkoliv koncept zůstane stále věrný stealth akci, hráč se bude muset více spoléhat na efekty počasí (vzpomeňme na brilantně zpracované využití bouře a záblesků v Pandora Tomorrow) a zejména na pomoc dalších postav. Do hry jednoho hráče se tak lehce protlouká tandemová hra z multiplayeru Chaos Theory. Například při zmiňovaném útěku z vězení se neobejdeme bez neustálé asistence Jamieho Washingtona. Odlákávání stráží, postrčení na nepřístupná místa, to vše má zajistit co nejvěrnější atmosféru a pocit, že Fisher nyní není nepřemožitelný a zároveň není sám. Přiučí se dokonce i několika novým pohybům jako plavání pod vodou, zlézání islandských ledovců nebo zahrabání sebe sama do sněhu, kde si zákeřně počíhá na protivníka.

Tvůrci dokázali vydávat každý díl série s pouhým ročním odstupem díky rozvrstvení práce mezi montrealský (první díl a Chaos Theory) a šanghajský (Pandora Tomorrow) tým Ubisoftu. Na Double Agent nyní pracují obě pobočky současně, a to kvůli mohutnému spektru platforem, pro které hra vychází. Kanadské studio se stará o bezchybnou mutaci pro PS2, Xbox a GC, zatímco čínští kolegové přizpůsobují titul technickým možnostem PC a Xboxu 360. Každá portace bude něčím charakteristická, jako tomu bylo již u Chaos

> Enrica vnese do hry element vražedné femme fatale



ca Villablanca vnese do hry element vražedné femme fatale.

Julien Gerighty říká: „Dříve jste museli splnit jednu izolovanou misi, abyste odhalili, co čeká v misi následující." Double Agent by měl být v tomto směru o poznání kompaktnější, s úrovněmi navazujícími více na sebe a s hutnějším dějem. Autoři nás zavedou z počáteční věznice v New Orleans do africké Kinshasy či atraktivní Šanghaje, na Island, na palubu již téměř povinného tankeru a zpět do Ameriky, která se prezentuje také interiéry masivních budov Manhattanu. Hardware současných počítačů a konzole Xbox 360 dovolí, aby se Fisher pohyboval v o něco rozlehlejších úrovních, které budou plné života a ne pouze profláknuté hry světla a stínů. V úvodním vězení se tak zúčastníme nefalšované vězeňské vzpoury, kdy z jednotlivých kójí šlehají plameny, vězňové se snaží uprchnout a dozorci panikaří v marné snaze zjednat pořádek. Šanghaj se naopak ponoří do bujných oslav nového roku s lidmi na ulicích a ohňostrojem zdobícím noční oblohu. A až se dění v závěru

SPLINTER CELL ESSENTIALS – AGENT NA CESTY

Odsunutím Dvojího agenta z jara na podzim vznikla na trhu díra, kterou se pokusí zacelit výběr toho nejlepšího z historie Splinter Cell na kapesní konzoli Sony PSP. Essentials na malém displeji předvedou sedm nejlepších misí z předchozích dílů a nádavkem dvě úrovně z nadcházejícího pokračování. Příběh je zpracován formou nostalgického vzpomínání Sama Fishera na svou minulost po smrti dcery Sarah. Ačkoliv Essentials nejsou nejlépe vypadající hrou na PSP, hratelná ukázka odhalila kvalitní grafiku založenou na enginu z PS2. Hra má všechny vymoženosti svého „velkého" bratříčka – důraz na plížení, tichou akci i možnost kdykoliv ukládat pozici. Jediným nedostatkem se zatím zdá být nepraktické ovládání. Věříme, že i to se autorům podaří do vydání koncem března doladit.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT VS. HITMAN: BLOOD MONEY

Další dobrodružství zabijáka č. 47 z dílen dánských IO Interactive jsme vám představili již minulý rok v zářijovém čísle. Snese srovnání s nově odhaleným kolegou z branže tichých slídilů?

Zápletka

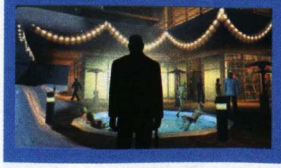
Z hlediska příběhu mají obě hry jedno společné – hlavního hrdinu v nesnázích. Zatímco zabiják č. 47 se bude muset vypravit po stopách tajemného vraha, který zlikvidoval jeho dlouhodobé zaměstnavatele, Sam Fisher bude balancovat na hraně věrnosti vládě, osobních pocitů a morálních rozhodnutí. Pokud budeme věřit slibům autorů Splinter Cell o dosud nejvíce pohlcujícím příběhu v sérii, favorit je jasný.

Hratelnost

Nový Hitman představí řadu novinek. Předně se jedná o systém svědků, kdy budeme muset provádět vraždy pečlivěji, aby vypadaly jako nehody, ale také o množství zbraní a rozličných možností, jak splnit cíl mise. Double Agent se orientuje jiným směrem, bere nám z rukou supermoderní udělátka a nutí primitivněji využívat prostředí. Jelikož není jasné, nakolik bude inovativnost Splinter Cell přínosná, volíme ověřeného Hitmana.

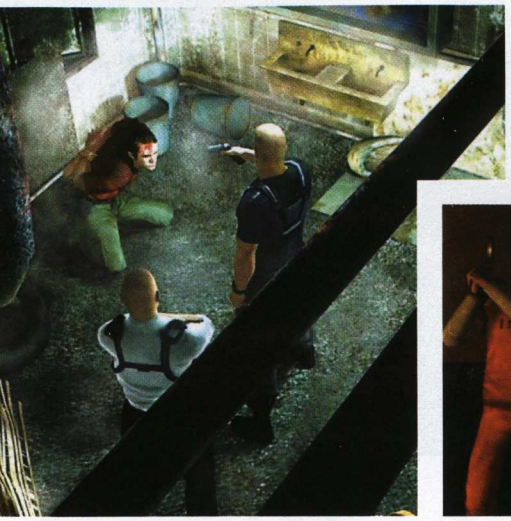
Grafika

Propracovaná mimika obličejů, deformace oděvů a prostředí plné interaktivního haraburdí – tím vším se pyšní jak Double Agent s motorem Unreal 2.5, tak Blood Money poháněný další generací léta vybrušovaného enginu Glacier. Výsledek je nerozhodný, obě hry dají našemu hardwaru pořádně zabrat.



Theory. Například pro majitele Xboxu 360 je exkluzivně připravována jedna z šanghajských misí, které se ostatní hráči nedočkají.

Použití letitého enginu Unreal 2.5 umožní bezproblémovou optimalizaci pro starší konzole. Šanghajská pobočka na něm nicméně provedla tolik úprav, že se u verzí pro PC a Xbox 360 jedná takřka o novou technologii. Dokonalá optimalizace a vybrušování nejmenších detailů si vyžádalo dokonce první markantní odložení vydání v celé sérii Splinter Cell na září tohoto roku.

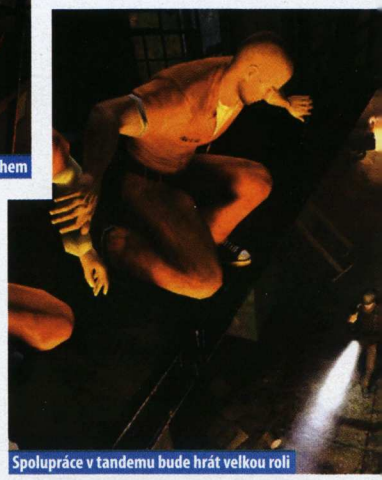


SÍŤOVÁ RENESANCE

Ubisoft přiznal, že multiplayer, ač revoluční, byl v minulých dílech dosti ortodoxní záležitostí. Double Agent by jej měl zpřístupnit co nejširšímu okruhu hráčů jednak prostřednictvím služby Xbox Live!, ale také díky přepracování starých módů. PS2 a obě konzole Xbox představí neotřelý střet agentů a žoldáků ve Spies vs. Mercenaries, tentokrát rozšířený na tři hráče na každé straně. Premiéru na PC, PS2 a prvním Xboxu bude mít slibně znějící mód Spy vs. Spy, o kterém však zatím není známo mnoho bližšího. Nedílnou součástí multiplayeru pak bude kooperativní hra několika agentů proti počítačem řízeným protivníkům, v níž budeme infiltrovat budovy, stejně jako jsme to dělali již v Chaos Theory.

Paradox značky Splinter Cell: Sam Fisher neodvratně stárne, avšak sága se neohroženě vyvíjí jako nemluvně. Je potěšitelné sledovat, že Ubisoft nestrnul na provařeném konceptu a snaží se svou hru postrčit opět o kousek dál. Double Agent má vysoké šance překonat své předchůdce, což budou moci posoudit i naši neanglofonní hráči, neboť titul vyjde s kompletní lokalizací (včetně dabingu) z režie českého distributora Playman.

Kolega se vzdává, ale Fisher číhá za rohem



Spolupráce v tandemu bude hrát velkou roli

Splinter Cell: Double Agent

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

index očekávání

- Nové pojetí příběhu
- Časté volby mezi NSA a teroristy
- Fisher kriminálníkem
- Next-gen grafika
- Živé prostředí

- Odklon od zavedené série
- Odkládání vydání

Sam Fisher bez hi-tech zařízení, nočního vidění a neustálých pokynů z vysílačky? Autoři nás chtějí přesvědčit, že i tak bude nový Splinter Cell napínavější než kdy dřív. Chopte se znovu elitního agenta ve světě plném morálních dilemat!

inzerce

cybex.cz

Uvedené ceny jsou bez DPH a jsou platné ke dni 1. 3. 2006.

3.615 Kč
Doporučená cena: ~~4.395~~

Grafická karta

Sapphire (ATI) Radeon X1600 Pro AGP
Cenově přijatelná grafická karta pro AGP slot s podporou DirectX 9.c a Shader Model 3.0..

70.999 Kč
Doporučená cena: ~~74.990 Kč~~

Notebook

VisionBook 9100WSX X2 3800+
DTR notebook pro náročné uživatele - dvoujádrový procesor AMD Athlon 64 X2, grafika NVidia GeForce Go 7800GTX s 256 MB pamětí.

569 Kč
Doporučená cena: ~~637 Kč~~

Klávesnice

C-TECH 9805 LUMI W98
Podsvícená klávesnice s notebookovou technologií pro minimální namáhání kloubů nejen pro noční hráče.

16.319 Kč
Doporučená cena: ~~20.029 Kč~~

Grafická karta

Sapphire (ATI) Radeon X1900 XTX
Nejvykonnější grafická karta s GPU od ATI, Radeon X1900XTX, se kterou si můžete vychutnat i ty nejnovější hry ve vysokem rozliseni.

1.449 Kč
Doporučená cena: ~~1.799 Kč~~

Laserová myš

Razer Copperhead Tempest Blue
Světová jednička uvádí na trh své nové laserové myši. Chcete být nejrychlejší, nejpřesnější, nejlepší?

560 Kč
Doporučená cena: ~~690 Kč~~

Sluchátka

CyberHome SRD-600 surround 5.1
Opravdový digitální zážitek – prostorový zvuk se sluchátky Sonic Voom. Výstup 5.1 kompatibilní s herními konzolemi.

www.cybex.cz

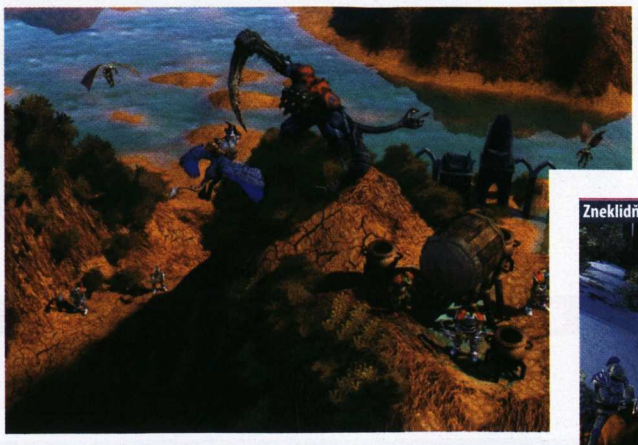
ElectroHall.cz | vltava.cz | Obchodník roku 2005 internetoví obchodníci | cybex.cz | musickatalog.cz

Spellforce 2: Shadow Wars

V úchvatném světě elfů a trollů přepneme z jednoho herního žánru na druhý, aniž bychom vypnuli hru samotnou

Německý vývojářský génius Volker Wertich (zakladatel firmy Phemonic) má na svém kontě, kromě množství nesmrtelných titulů pro Amigu, projekty jako The Settlers a originální mix strategie a RPG s názvem Spellforce. Do tři roky starého fantasy projektu stále přilévá oleje, neboť od data vydání se hráči dočkali tří podařených datadisků v čele s Breath of Winter. Po několika datadiskových sprchách nám ale tvůrci chystají pestrou lázeň – práce na druhém dílu dosáhly dokončovací fáze.

Původní Spellforce neoslnil originálním scénářem, zato však silou uragánu rozvířil stojaté vody herních žánrů. Snaha tvůrců se ubírala směrem k plnohodnotnému skloubení dvou příbuzných odvětví – RTS a RPG. Poprvé měl hráč možnost stavět základny a sklízet suroviny jako v Age of Empires, přičemž s oblíbenými hrdiny sbíral zkušenosti a bloudil světem sužovaných elfů. Podle Werticha byl však premiérový díl jen pěšákem v první linii, jenž položil život na oltář vývoje zdařilejšího pokračování.



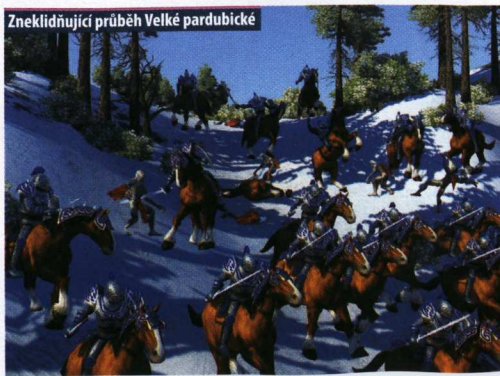
Platforma :· PC

Žánr :· RPG/RTS
Výrobce :· Phenomic
Distributor :· SeVeN M
Homepage :· spellforce.jowood.com
Datum vydání :· 1. čtvrtletí 2006

DOBRO VERSUS ZLO, SUGAR

Ohraná písnička z tun románů, filmů a počítačových her znovu ožívá a je s údivem, že je melodická stejně jako před lety. Příběh Spellforce 2 se motá kolem globálního střetu dobra se zlem. Hra se zabývá krizovým obdobím temných elfů, kteří jsou postupně vyhlazováni bytostmi z Říše stínů. Země opět padla do područí zla a osud skřítků se zdá být zpečetěn, dokud dcera jednoho stařešiny nepronikne za hranici státu a nevydá se hledat pomoc do sousedství, kde vládne lidská rasa Shaikan. Shaikanové hrají v tamním společenském systému roli ochránců slabších (ne, není řeč o USA), neboť jim v žilách koluje dračí krev, díky níž jsou stejně obávaní a populární jako bonmoty Miloše Zemana. Jeden z nejmladších hrdinů dobrosrdečného národa se

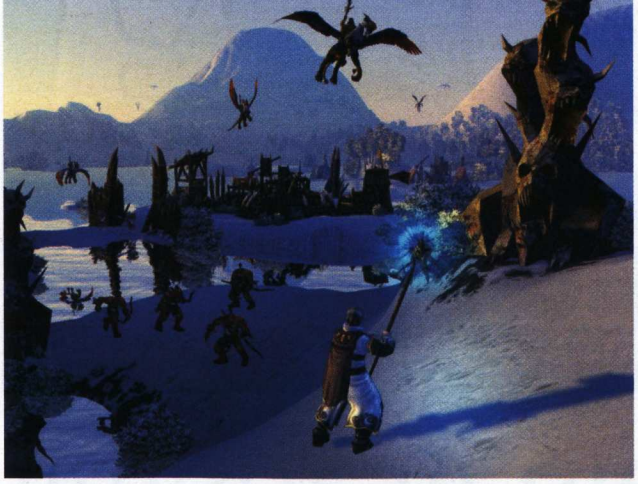
Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
Má ze všeho strandu



Zneklidňující průběh Velké pardubické

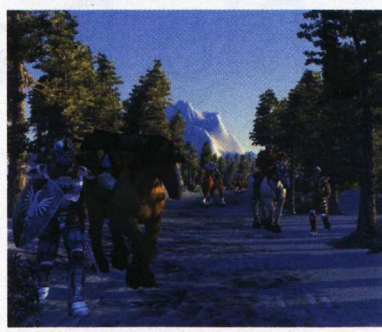
VE STÍNU STŘEDOZEMĚ

Ačkoliv je The Battle for Middle-Earth II čistokrevnou realtime strategií, jež postrádá silné prvky RPG, bratrovražedný souboj o fantasy hru letošního jara svede právě se Spellforce 2. Zatímco výtečná strategie vsadí na filmovou monumentálnost v podobě osmdesáti nových jednotek a padesáti map, které doprovodí vybroušený příběh z prostředí Středozemě, Shadow Wars naopak ustoupí v rámci kvality scénáře do pozadí a na hladinu vyplave geniální koncept založený na plnohodnotném mixu RPG a RTS (taktéž s novými jednotkami a vylepšenými schopnostmi hrdinů).



Vesničanům evidentně chybí život velkoměsta

Postava vlevo je Bohumil Klepetko – redaktor ČT



rozhodne elfce v nesnázích pomoci a společně se vydají na dlouhou cestu, jejímž cílem je shromáždit dostatek sil na boj s okupanty z Říše stínů.

Roli uhrovatého shaikanského bojovníka na sebe vezme hráč, jemuž bude nabídnuta nevídaná volnost v oblasti atributů postavy. Kromě počáteční plastické operace (výběru vzhledu) má RPG část Shadow Wars obsahovat množství schopností, jež ve výsledku definují povahu hrdiny a jeho družiny. Všechny dostupné vlastnosti jsou rozděleny do dvou základních skupin – boj a magie. Ty se dále větví na další podskupiny, do kterých hráč umísťuje nasbírané zkušenostní body za vyřešené questy a vyhrané bitvy. Vhodným rozmístěním nabytých zkušeností vytvoříte ze svého svěřence charakter podle vlastních představ. Záležet bude též na momentální misi a na přírodních poměrech lokace. V některých okamžicích příběhu se vyplatí investovat spíše do rozvoje medicíny a boje na dálku, jinde bude naopak hráč převážně využívat meče a kouzel. Celkem bude hra nabízet přes sto různých schopností (každý hrdina ale může dosáhnout maximálního počtu třiceti dovedností).

ZMĚNA PROGRAMU

Příjemným specifikem série Spellforce je volnost, jejíž se hráčům v kampani dostává. Vývojáři opět ukuchtí chutný žánrový guláš, dovolující přímou interakci mezi RTS a RPG částí. Přechod z pohledu na základnu z ptačí perspektivy do third person módu je otázkou stisknutí tlačítka na klávesnici. Vše má probíhat plynule s možností kdykoli přeskočit do druhé z herních částí. Mapy svým rozsahem překonávají minulé díly. Hráč se tak může v každé z misí dočkat střídavě několika úkolů ve strategické i RPG části. Svobodu jeho volby podpoří fakt, že si smí vybrat, zda nejprve postaví základnu a patřičné náležitosti s ní spojené, nebo se v roli hrdiny pustí do vyvražďování nepřátel, což mu zajistí klid pro budování infrastruktury ve strategických herních úsecích.

> I Spelfforce 2 dovedně skloubí dva žánry do jedné hry

Autoři si dali záležet i na vyváženém interface a jednoduchém ovládání. Budeme-li chtít nechat uzdravit poraněný oddíl, není nutné posílat jednotku ručně přes půl mapy k ozdravnému stanovišti či léčiteli. Jednotku stačí označit, stisknout na ovládacím panelu příslušné tlačítko a pěšáci se sami odeberou k cíli určení. Podobná vylepšení mají dle slov Volkera Werticha usnadnit hráčům život ve chvílích, kdy jejich vesnici sužuje nájezd nepřítele a vojáků není nazbyt.

Mistrovským dílem, nad kterým by i oko Rembrandtovo uronilo pochvalnou slzu, je grafika nového Spellforce. Jak v real-time části, tak v RPG pasážích ze third-person pohledu jsou k vidění nádherné animace, kterými se autoři pyšní a prohlašují, že grafika Shadow Wars překoná Age of Empires 3. Úchvatná je zejména hra světel a stínů v rámci přírodní krajiny (odrazy ve vodě, sluneční paprsky dopadající na budovy vesnice či dech beroucí grafické efekty, jež vyvolá užití kouzel). Vše je navíc podpořeno novou formou interaktivního multiplayeru, kdy na jedné misi budou moci spolupracovat až tři hráči. Dohrání samotné singleplayerové části zabere zhruba 50 hodin čistého času. Celkově může být Shadow Wars důstojným sokem čerstvému strategickému gigantu Battle for the Middle-Earth 2 (recenzi najdete o pár stran dál). Doufejme, že němečtí Phenomic splní všechna očekávání a Spellforce 2 se pokusí dotáhnout na vládnoucí Středozemi.

Spellforce 2: Shadow Wars

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

index očekávání

- Interakce mezi RPG a RTS
- Schopnosti hrdinů
- Systém bojů a bitev
- Slabší příběh
- Vysoké hardwarové nároky

Druhý díl žánrového fantasy kompotu je těsně před vydáním! Čekají nás tuhé boje a krásná grafika.

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Celý měsíc si hrál na příslušníka CTU a Black Ops

Big Brain Academy

Unikátní kapesní posilovač mozku definitivně boural předsudky o škodlivém vlivu her

Kapesní konzole Nintendo DS znovu překvapuje. Po sérii více či méně inovativních her ovládaných dotekovým displejem a neodolatelně realistickém simulátoru pejska (Nintendogs) nyní přináší další hru, která se vymyká zažitým stereotypům. Jde v podstatě o sérii kvizů, jakou můžete znát třeba z víceúčelových automatů v restauracích. Rozdíl je ovšem v tom, že tyto testy byly připraveny ve spolupráci s vědci a lékaři takovým způsobem, že účelně měří a zlepšují vaše reflexy i myšlení. Jinými slovy: tato hra není ničím jiným, než dokonalým kapesním trenérem pro váš mozek.

herní přístroje (nicméně i pro osm hráčů stačí jediná kazetka s hrou!). Test je ústředním herním módem Big Brain Academy (název hry se dlouhou dobu měnil, jinde se o ní můžete dočíst například pod jménem Brain Flex nebo Brain Training). V rámci testu budete čelit sérii miniher rozdělených do pětice kategorií: think, identify, compute, memorize a analyze (tedy „mysli, rozpoznej, spočítej, zapamatuj si a vyhodnoť").

Typickým příkladem kategorie „zapamatuj si" může být série obrázků, z nichž se některé následně zakryjí a vy máte z nabídky vybrat, které zmizely (počítá se každá vteřina), zatímco ukázkou kategorie

> Hra účelně měří a zlepšuje vaše reflexy i myšlení

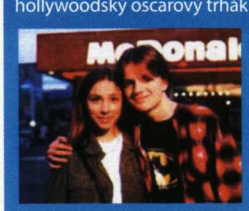
Základní herní nabídka je rozdělena na režimy „trénink", „test" a „versus". Trénink není ničím jiným, než možností nácviku jednotlivých miniher, z nichž se hra skládá. Versus je vstupenkou do hry více hráčů, ke které ovšem potřebujete alespoň dva

„rozpoznej" je skládání vzorového obrázku z jeho rozložených a pomíchaných částí. Část „mysli" nabídne pohled na krychle poskládané do různých tvarů, přičemž vaším úkolem je rychle napsat, kolik krychlí stavba obsahuje (včetně těch zakrytých jinými, jež na nich stojí). Všechny minihry jsou snadno pochopitelné a zpočátku snadné, ale jak postupujete hrou, obtížnost se logicky zvyšuje.

Možná si říkáte, že podobný test snad ani nelze nazývat hrou v pravém slova smyslu (pravda, zjednodušená grafika je sice stylová, ale značně účelová – hudba a zvuky se nicméně povedly) a že byste se u něčeho podobného určitě nebavili. Nuže, reakce kolegů v naší redakci byly podobné, ale jakmile si kdokoliv z nich hru zkusil, najednou bylo těžké mu ji zase vzít z rukou. Součástí chytrého motivačního principu je působivé vyhodnocení jednotlivých testů (jeden test přitom nezabere víc než pět minut): jednak uvidíte v pětiúhelníku (jehož rohy tvoří jednotlivé kategorie testů) barevnou výplň naznačující, jakým směrem vám to myslí nejlépe. Kromě toho hra také vyhodnotí celkovou váhu vašeho mozku – doslova, v gramech. A potom vám ještě přiřadí písemné hodnocení. Není nic zábavnějšího, než porovnávat své hodnocení s přáteli nebo se snažit dosáhnout na hodnocení doktora s dvoukilovým mozkem.

BYL JSEM MLADISTVÝM INTELEKTUÁLEM

Přílišný trénink lidského mozku může vést k nebezpečným výsledkům, proto je důležité používat hru Big Brain Academy s rozmyslem. O tom, že příliš geniální mozek dokáže nebezpečné věci, pojednával nejeden hollywoodský oscarový trhák (například Čistá duše), nicméně největší filmařské dílo na dané téma nepochybně pochází z české tvorby. „I was a teenage intelectual" je nezapomenutelným krátkým filmem o podobnosti intelektuálských sekt s upíry a ničivém vlivu McDonalda či hudby Michala Davida. Film jste mohli vidět i v kinech, aktuálně je k nalezení v bonusech DVD „Chocking hazard".



Big Brain Academy

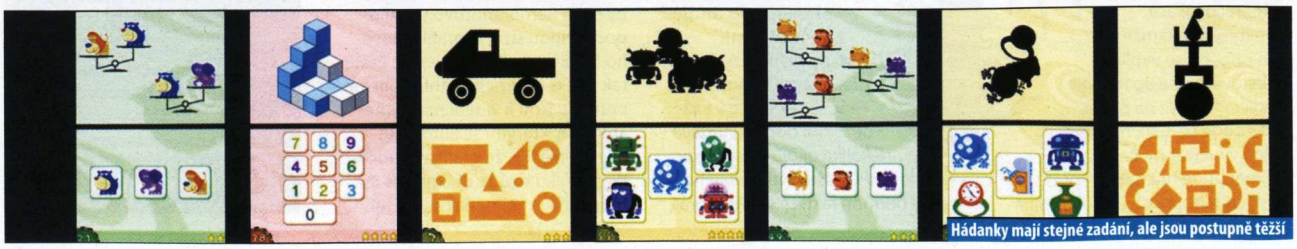
1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10
index očekávání

- Nápadité hádanky
  Posílení mozku
  Návykový multiplayer
- Jednoduchá grafika
  Časem stereotypní
  První pohled nemusí zaujmout

Big Brain Academy je dalším originálním počinem, který posouvá Nintendo DS výše na stupnici herních platforem nové generace. Očekávejte zavařené mozky redaktorů Doupěte a recenzi s příchodem jara.

Platforma :· NDS

Žánr :· Trenér mozku
Výrobce :· Nintendo
Vydavatel :· Nintendo
Distributor v ČR :· Conquest
Homepage :· www.nintendods.cz
Datum vydání :· Květen 2006



Hádanky mají stejné zadání, ale jsou postupně těžší

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Momentálně slaví 20 let Zeldy jejím hraním

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Čekání na novou legendu se krátí

O některých věcech se nediskutuje. Pro Gamecube neexistuje očekávanější hra než The Legend of Zelda: Twilight Princess. Série vždy přinášela krystalicky čistou hratelnost snoubenou s výbornými nápady a chytlavým příběhem, což ostatně dokazují vysoká hodnocení, která si pro sebe každý nový díl Zeldy (nezávisle na platformě) uzme. Valná většina her patří do pokladnice nejvzácnějších herních skvostů a Twilight Princess má velký potenciál se zařadit mezi nejlepší. Ovšem nejen mezi nejlepší Zeldy, ale hry všech dob. Už z letmého pohledu na obrázky zjistíte, že nový díl se vrací k v realistickému a temnějšímu ztvárnění. Velké části fanoušků se nelíbila cel-shadová grafika Wind Wakera a tvůrci si stížnost vzali k srdci. Twilight Princess tak připomíná nejúspěšnější ze Zelda her, Ocarina of Time, jen s grafickou podobou, jež odpovídá možnostem konzole Gamecube.

Vizuální stránka, ač je jakkoliv úžasná, však neplní v hrách od Nintenda hlavní roli. Zástupy věrných fanoušků si vždy získává pohlcující hratelnost. Ani tentokrát tvůrci nic neponechají náhodě a slibují mix všeho dobrého z předchozích her s adekvátní dávkou nápadů a originálních herních principů. Nesmí chybět nový příběh zasazený do známého prostředí. Temné síly opět ohrožují pokojné království Hyrule a mladý pastevec jménem Link v sobě musí probudit hrdinu, aby dokázal ochránit vesnici a zastavit šířící se zlo. Tvůrci nedávno oznámili, že se do hry vrátí známý záporňák Gannon a protivníci vám dají zabrat více než kdy předtím. Linkovi proti zástupům temných hord vypomůže nový bojový systém, který je založen na systému z Wind Wakera, ale přidáním několika inovací se možná podobnost zcela ztrácí.

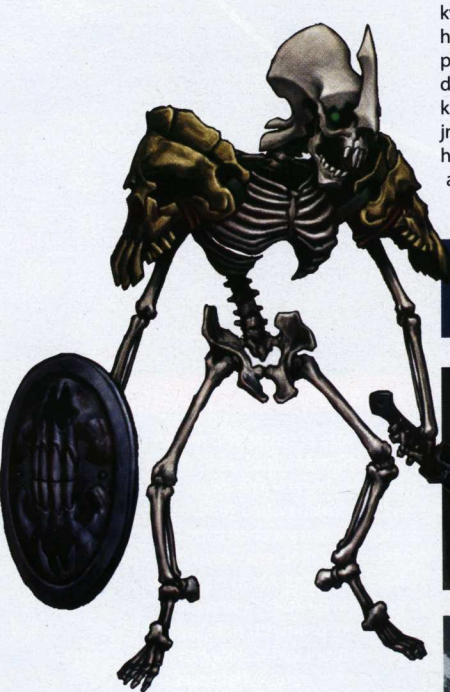
Link nezačíná jako honák dobytka pro nic za nic. Tvůrci chtěli do hry vrátit jízdu na koni a tímto prvkem snadno vysvětlí hrdinovy jezdecké schopnosti. Díky větší rozloze království vám kůň poslouží coby hlavní dopravní prostředek a z jeho sedla se utkáte s protivníky na obrovských kancích nebo dalších živočiších. Kromě jízdy rozsáhlou krajinou nás neminou nápadité dungeony a neméně originální souboje s bossy. Jak už je v sérii tradicí, k překonávání překážek a k bojům budete muset využívat nejrůznější zbraně a pomůcky. Narazíte na známé věci, ale i ty získají nové schopnosti. Starý známý bumerang dokáže vyvolat při hodu menší tornádo. Další předměty tvůrci jen neradi prozrazují, jejich postupné získávání je jednou z hnacích sil hry. Stejně tak si nechává jí v rukávu řádku dalších nápadů, které objevíme až ve finální verzi.

Když loni na podzim, kdy měla nová Zelda původně vyjít, Nintendo prohlásilo: „Naší vývojáři si vzali extra čas na přidání dalších úžasných prvků, které jsou podle tvůrců Miyamota a Aonumy natolik skvělé a výjimečné, že je nešlo vynechat," zůstali fanoušci smutní i zvědaví zároveň. O co přesně půjde? Ovládání hry ovladačem z Revolutionu Nintendo nepotvrdilo. Nic ale není nemožné.

VE VLČÍ KŮŽI

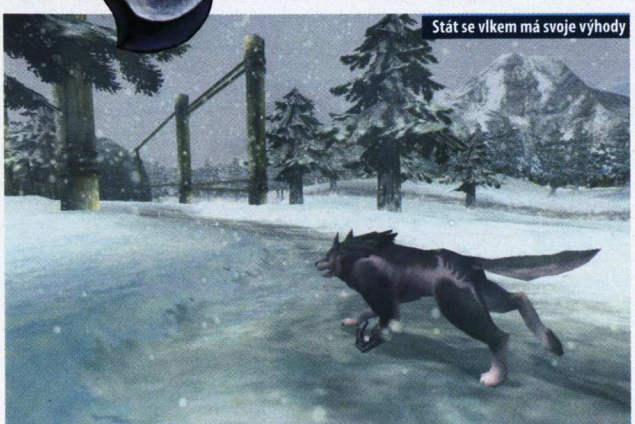
Brzy po začátku hry bude hlavní hrdina zasažen tajemnou látkou twilight (soumrak), která ohrožuje Hyrule a podle níž nese hra svůj název. Kontaminace přetvoří Linka v lykantropa, čímž náš hrdina získá schopnost měnit se ve vlka. Mnohé problémy a hádanky ve hře vyřešíte pouze ve vlčí podobě, navíc se snadno dorozumíte se zvířaty. Později v průběhu hraní povezete na svém hřbetě stvoření jménem Midna, jež bude sloužit jako průvodce Temnou říší, ze které se na království řítí zlo.

Staré zbraně s novými schopnostmi



> V současnosti neexistuje očekávanější hra než The Legend of Zelda: Twilight Princess

Na trhu najdete spoustu užitečných věcí



Stát se vlkem má svoje výhody

Platforma :: GC

Žánr :: Akční RPG
Výrobce :: Nintendo
Distributor v ČR :: Conquest
Homepage :: www.zelda.com
Datum vydání :: 2006

The Legend of Zelda: Twilight Princess

1 2 3 4 5 6 7 8 9 **10**

index očekávání

- Geniální nápady
- Perfektní hratelnost
- Úžasná grafika
- Nebude čas na nic jiného
- Příliš podobné minulým dílům
- Další odklady

Nový díl jedné z klíčových sérií Nintenda je na spadnutí a slibuje být hezčím, zábavnějším a lepším než kdy předtím. Je třeba něco dodávat?

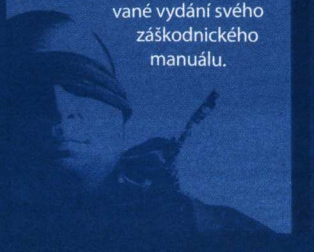
Jak zabít hru

Úspěch. Krátké a opojné slovo, za kterým se mnozí z nás plahočí, snaží se na něj dosáhnout nebo se mu alespoň přiblížit. Některým se to povede, jiným nikoliv. Herní tvůrci jsou schopni zasvětit několik let svého života práci na titulu, který může, ale stejně tak nemusí zaujmout miliony lidí po celém světě. Když však náhodou dojde na horší variantu, začnou páni vývojáři hledat chyby kdekoliv jinde, jen ne u sebe.

Víme o tom své. Nemine totiž den, kdy by do naší redakční schránky nepřistál dopis od rozezleného herního tvůrce, nesoucí se ve stylu: „Proč naše hra dostala takové hodnocení, jaké dostala?" Jelikož se snažíme odpovídat na všechny dopisy, se stoickým klidem sobě vlastním se věnujeme i korespondenci tohoto typu. S krátkým vysvětlením několika zásadních nedostatků většinou tazateli zašleme i Ultimátní manuál herního záškodníka – soubor několika nejčastějších prohřešků herních tvůrců. Navzdory tomu, že po herních redakcích koluje už drahně let, až nyní se díky Doupěti dostává i mezi širokou hráčskou veřejnost.

POZNÁMKA

Autor níže přetištěného manuálu není znám. Traduje se však, že jím byl některý ze zhrzených herních tvůrců, jemuž se začal protivit všechen úspěch a sláva. Kvůli zkratu v mysli pak začal sabotovat veškeré projekty, na kterých se podílel. V herním průmyslu stále pracuje, aby mohl vydat aktualizované vydání svého záškodnického manuálu.



PRAVIDLO ČÍSLO 1 VYDÁVEJTE PŘEDČASNĚ

Z obchodu si přinesete novou hru a po chvíli hraní od ní znechuceně odejdete s tím, že nefunguje tak, jak by měla. Na vině může být spousta věcí a drobností, někde mezi peklem a zemí. Začnete měnit nastavení s vidinou toho, že večer strávíte „u skvělé hry", na kterou pěli ódy ve vašem oblíbeném herním časopise. Hra vám jde spustit, ale v tom nejlepším s chybovou hláškou spadne nebo zamrzne. Zabrousíte hledat radu na internet. Od dalších fanoušků se dozvíte, že recenzent ve vašem oblíbeném časopise „taktně" zamlčel některé problémy, jelikož neměl k dispozici finální „retail" verzi (tj. prodejní verzi hry, která se dostává přímo na pulty).

Modelová situace je vůbec tím nejzaručenějším způsobem, jak zničit jinak dobře vypadající hru. Z praxe vyplývá, že se k ní uchyluje spousta vývojářských firem, tudíž je pak ve své kritice „taktně" zamlčí. Vy nic opravovat nebudete, a k hráči se do rukou dostane diametrálně odlišná hra, než na jakou četl recenzi. V extrémních případech je tudíž vhodné podpořit vznik takových mylných recenzí, které dokáží čtenáře řádně mystifikovat.

Jelikož biče nadřízených bývají dlouhé (a stejně tak kapsy investorů či vydavatelů poloprázdné), je ve vašem zájmu uspíšit vydání hry. Zastáváte-li místo vedoucího týmu, bude sabotáž snazší. S případnými reptaly uvnitř vývojářského týmu se nezdržujte a rovnou je vyhoďte. Správné načasování a předčasné vydání je základním kamenem neúspěchu! Ukázkovým příkladem budiž první díl známé RPG série The Elder Scrolls, Arena. Původní verze se bez aplikace několika patchů nedala ani dohrát, za což spousta lidí vývojáře z Bethesda Softworks nenáviděla. Byť čas ukázal, že tvůrci umějí dělat i jinak kvalitní a výborně hratelné tituly, za zmíněné šlápnutí vedle jim ještě dnes spousta hráčů

> Ve většině případů ztratí vydavatel trpělivost a hru i s chybami vydá

ani v nejmenším nejde o nereálnou sci-fi představu. Aby byla tato praktika co nejúčinnější, doporučuje se titul dodat herním recenzentům „exkluzivně" v předstihu s tím, že si malých chybiček nemají všímat, hru zhodnotit a své závěry přizpůsobit datu uvedení na trh. Musíte jim přislíbit, že všechny nedostatky do vydání finální verze odstraníte, oni nemůže přijít na jméno. A to je, oč tu běží, přátelé!

Chyby ve hrách (tzv. bugy) irituji snad nejvíce lidí, i zde je poučení příkladem Bethesdy na místě. Vznik nedostatků navíc můžete sami ovlivnit, proto je vhodné při práci zastávat flegmatický postoj a neznepokojovat se každou maličkostí. Ti lepší z vás, kteří již mají zkušenosti z dřívějška, si mohou dovolit odfláknout betatesting, nebo jej úplně vypustit. Není přece nic zábavnějšího, než číst na diskusních fórech rozhořčené reakce hráčů, kteří si vaše dítko koupí. Je ale nezbytné dát pozor na kontroly od vydavatele, který na vás zákeřně vyšle betatestery sám. Takto najatí lidé jsou schopni zatěžovat (rozuměj – otravovat) s každou maličkostí a chtít její urychlenou opravu.

Musíte je dostat na svoji stranu! Po práci s nimi zajděte na skleničku nebo je pozvěte i s manželkami na operu. Plačte jim na rameni, ukazujte fotky své hladové rodiny, svěřujte se o svých kolosálních plánech s hrou. Jen tak je přesvědčíte, že jste na jedné lodi a sdílíte stejné cíle. Tedy alespoň naoko… V každém případě zdržíte odeslání zdrcující kritiky na vaši hlavu, což je často klíčové. Ve většině případů totiž zasáhne sám vydavatel – ztratí trpělivost a vydá příkaz k co nejrychlejšímu dokončení hry, aby zachránil, co se dá, a nemusel váš tým vyživovat donekonečna.

UČTE SE OD: THE ELDER SCROLLS: ARENA (BETHESDA SOFTWORKS)

PROČ PLATIT POUZE JEDNOU?

Pokud byste z cesty neúspěchu chtěli po vydání hry přejít na opačnou stranu, existuje několik zaručených metod, jak se vetřít hráčům do přízně. Mezi ty nejpoužívanější patří v současné době patche, které mnohdy dokáží změnit původní titul k nepoznání. Mezi hráči jsou ale značně neoblíbené, protože musí za hru ještě platit po jejím zakoupení formou poplatků za připojení k internetu či pořízením příslušného časopisu s vyhlédnutým souborem na CD/DVD. Jako příklad stačí uvést akční hru Sin od Ritual Entertainment, jejíž opravný patch dosahoval velikosti 30 MB. Dnes směšné číslo, ale v roce 1998 si soubor pod žlutým modemovým monopolem mohl stáhnout jen málokdo. Podobně „štědří" byli k hráčům v nedávné době i EA, kteří na internet vypustili obrovský patch o velikosti 360 MB pro hru Battlefield 2.

PRAVIDLO ČÍSLO 2 VOLTE NEVHODNÝ ŽÁNR

Pokud jednou podvedete vydavatele s betatestingem (viz první pravidlo), pravděpodobně si příště dá pozor. Likvidace hry nebude tak jednoduchá, přesto není nemožná. Můžete si hrát na vizionáře a napálit jej naprosto zcestnou vizí o budoucí oblibě jednotlivých žánrů. Herní průmysl lze (s trochou nadsázky) přirovnat k měňavce, u které nemůžete s přesností odhadnout, co budou hráči za dva nebo tři roky milovat. Bylo by bláhové se domnívat, že půjde o stejné hry jako v současnosti a že průmysl neprojde významnými změnami. Hry jsou módní záležitostí a zasahují nás ve vlnách. Zářným příkladem byla předloňská záplava nejrůznějších titulů z Vietnamu, na jejímž počátku stál český Vietcong. Už delší dobu je také přehuštěno v oblasti herních výtvorů z druhé světové války.

A jaké že žánry dnes nefrčí a, tudíž je vhodné se na ně z pohledu herního záškodníka zaměřit? Je jich pěkná řádka. Na absolutním vrcholu pomyslného ledovce stojí vesmírné střílečky. Před lety na automatech byly vyhledávanou zábavou.

IN VERSUS OUT

IN: +
Emotivní válečné konflikty
Silné filmové zážitky
Maximálně jednoduché hry
Paranormální jevy a schopnosti
Gangsterské hry
Vydávání her na epizody

OUT: −
Vesmírné střílečky, tzv. „shmups"
Bezduché adventury
Sté verze těch samých logických her
Propracované (hardcore) strategie
Pouliční mlátičky
Hrdinky s velkým poprsím

HYPERCORE

Kdo: Zima Software
Co: Robotická 2D střílečka
Proč to nevyšlo: I přes mnohdy nadprůměrné verdikty v recenzích hra skončila z komerčního hlediska jako propadák. Ačkoliv se vlastní hratelnosti, zpracování a dalším stránkám hry dalo vytknout jen málo, zenit žánru jako takového byl dávno pryč a mezi lidmi fascinovanými moderní 3D grafikou nebyl o „obyčejnou 2D střílečku" zájem. Přijít ale o dva tři roky dříve, jistě by se jí vavříny slávy nevyhnuly.

Dnes? Šance na úspěch je stejná, jako pravděpodobnost vítězství kazašských hokejistů na mistrovství světa. Jedním dechem je nutné dodat, že se najdou i čestné výjimky, což nám v tomto případě potvrzují čeští Rake in Grass se svým sharewarovým hitem Jet´s and Guns.

Shareware, freeware, hry na mobily – zde najdou uplatnění logické hry. Ale na velkých platformách? Moderní období adrenalinových zážitků jim nepřeje a upřímně si nevzpomínám na okamžik, kdy na PC nebo konzolích vyšla pořádná hra spadající do tohoto žánru. Ruku na srdce, kdo z nás by byl ochotný běžet do obchodu a koupit si něco, co už tu bylo dvacetkrát a navíc zadarmo?

> Naivní hráči stále nechápou, že mezi extatickými výkřiky v tiskovkách a kvalitou hry neexistuje přímá úměra

Můžete mi tvrdit opak, kamenovat mě nebo provolávat mé jméno v noci při měsíčku: nebojím se říct, že klasické adventury jsou mrtvé. Alespoň z komerčního hlediska, což je pro nás sabotéry proklatě dobrá informace. Zatímco v polovině devadesátých let byly adventury na svém vrcholu, dnes je jejich pozice mnohem riskantnější. Příčinu možno hledat například v jejich „pomalosti", malé míře interakce s okolím („Proč, zatraceně, nemůžu tím kamenem rozbít okno?") nebo pouze a jen v neochotě lidí u her přemýšlet. Zatímco se nám do popředí derou samé akčně-adventurní paskvily, klasické chodičky upadají téměř v zapomnění. Pár vývojářů to nezachrání.

Okrajové žánry se v uplynulých letech nadobro uhnízdily na nezávislé scéně, což paradoxně dále podporuje jejich odloučenost od mainstreamu. Až na pár výjimek se o nich nikdy masy hráčů nedozví. Pokud chcete vytvořit komerční propadák, inspirujte se v undegroundu a vytáhněte z něj ty nejnezajímavější a nejbizarnější nápady. Co třeba takový simulátor spojování chemických sloučenin?

UČTE SE OD: D-DAY (DIGITAL REALITY) – STOPADESÁTÁ RTS Z DRUHÉ SVĚTOVÉ

PRAVIDLO ČÍSLO 3
ŘÍKEJTE, JAK SKVĚLÁ VAŠE HRA BUDE

Během roku nemine den, kdy by nedošlo k ohlášení nové hry. Vydavatelé (nebo sami vývojáři) zaplavují herní média tiskovými zprávami, v nichž v superlativech hovoří o připravovaném titulu a vyzdvihují jeho největší přednosti. Občas si jeho předobraz trochu přikrášlí, jindy zase taktně zamlčí některé, zatím problematické skutečnosti. Je veřejným tajemstvím, že tímto způsobem funguje marketing a public relations v každém oboru, ten herní nevyjímaje. Na základě jedné tiskové zprávy pak může kdejaká béčková hra od neznámého studia vypadat stejně nadějně jako poslední pecka od Electronic Arts. A právě to je vaše šance!

Možná si to ani v této chvíli neuvědomujete, ale už v této fázi můžete mít obrovský vliv na to, jak bude vaše hra veřejností přijata. Spousta lidí si stále bláhově myslí, že mezi množstvím proklamovaných novinek a výsledným hodnocením existuje přímá úměra. Tomu je třeba přizpůsobit svou marketingovou komunikaci a o svých titulech v médiích mluvit jako o „revolučních" nebo alespoň „inovativních". Jen tak vyvoláte obrovská očekávání, která pak dovedně zabijete plnou verzí titulu, který má s orgastickými tiskovými zprávami společné jen logo hry.

Vytvořit horu nesplnitelných slibů není zas tak jednoduché, jak to na první pohled vypadá. Dobře studujte díla velkých vzorů. Prvním a pravděpodobně největším z nich je příběh Daikatany. Stačilo být ve správný čas na správném místě, podílet se na vývoji jedné z nejzásadnějších her minulého století, a dveře (a hlavně kasičky) investorů jste měli otevřené. Mohli jste se jmenovat kupříkladu John Romero a mít hlavu plnou plánů. Jeho memento v podobně akční hry Daikatana nelze jen tak bez jakýchkoli komentářů přejít. Daikatana slibovala mnohé a jen zlomek se jí podařilo splnit do puntíku. Dlouhý pětiletý vývoj skoro položil vydavatelský dům Eidos, z Romera učinil kontroverzní postavu a naštval nejednoho hráče. Když potom hra znenadání vyšla, snesla se v recenzích na její adresu vlna negativní kritiky. A to i přesto, že v jádru nebyl titul o nic horší než tehdy průměrně hodnocená konkurence. Všichni prostě čekali „něco víc", což mělo mimo jiné za následek, že byl Romero považován spíše za mluvku než vývojáře. A není toto sen mnohých z nás? S přibývajícími roky se do obdobné situace dostává 3D Realms s Duke Nukem Forever a ukrajinský GSC Games World se svým Stalkerem. Ani se mi už nechce počítat, jak dlouho jsou ve vývoji, nicméně minimálně pět let u obou to bude. Navíc nic nenasvědčuje tomu, že bychom se některé z nich mohli v dohledné době dočkat. Kluci ušatí určitě četli pracovní verzi tohoto manuálu.

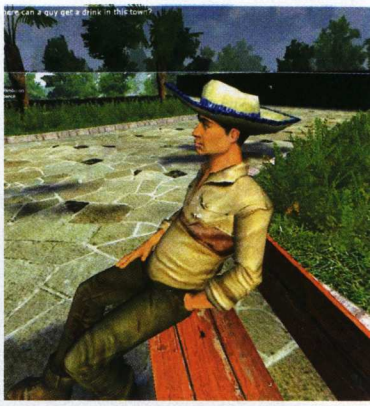
UČTE SE OD: DUKE NUKEM FOREVER (3D REALMS), REPUBLIC: THE REVOLUTION (ELIXÍR STUDIOS), DAIKATANA (ION STORM)

TEAM FACTOR

Kdo: 7FX
Co: 3D akce
Proč to nevyšlo: Vysoké ambice, velkohubá prohlášení o tzv. Counter-Strike killeru, zklamání z vydaného dema, potvrzení „kvalit" hry skrze její plnou verzi. Přesně takový byl mediální obraz české 3D akce Team Factor od pražského týmu 7FX. I kdyby hra neobsahovala spousty chyb, nedodělků a jiných problémových věcí, nic jiného než tuctová střílečka by z ní nebylo.

REPUBLIC: THE REVOLUTION

Kdo: Elixir Studios
Co: Politická strategie
Proč to nevyšlo: Pokud se budete snažit vypadat lépe, než jací doopravdy jste, vymstí se vám to. Přesně takové by mohlo být ponaučení z marketingové kampaně na hru Republic: The Revolution. Ta se v médiích snažila prezentovat coby 3D politická strategie plná intrik, teprve recenze ale ukázaly, že pozlátko v podobě třetího rozměru je ve hře takřka k ničemu. Z Republic: The Revolution se tak po letech očekávání stalo jedno velké zklamání, korunované nudnou a nikterak zajímavou hratelností.



PRAVIDLO ČÍSLO 4
NEMYSLETE NA HARDWARE

Pokud by se něco zvrtlo a váš titul měl „nedejbože" skvělou hratelnost, perfektně vypadal a v neposlední řadě byl také dobře hodnocen, nemusí to nutně znamenat, že jste udělali dobrou hru. Jak se máme v poslední době možnost stále častěji přesvědčovat, spousta autorů se žene hlava nehlava za co možná nejrealističtější grafikou, což se zákonitě projevuje na nemalých nárocích na hardware. Radím proto: přidejte se k nim!

Pro hráče není nic horšího, než vlastnit nedosažitelný herní skvost. Vždy se najdou jedinci, kteří martyrium v podobě 10 snímků za sekundu podstoupí, ale věřte, že dříve nebo později od hry znechuceně odejdou. A pokud ne, bude je pekelně bolet hlava. Jak asi víte, málokdo má chuť (a především potřebné peníze) na to, aby držel rychlý krok se stále se obměňujícími technologiemi. Opravdu s tím jako vývojáři nesmíme kalkulovat, byla by to cesta zkázy a bylo by to až přespříliš svazující. A proč někde ubírat pár polygonů nebo více optimalizovat? Kvůli hráčům? Ale kdepak, vždyť to by nemělo žádný smysl. Z tohoto pravidla se dobře poučili kolegové z Deep Shadows se svojí hrou Boiling Point. Její grafická stránka vypadala moderně, ale dokonalou barikádou byly krvavé hardwarové nároky. Jen více takových zabitých her.

UČTE SE OD: BOILING POINT (DEEP SHADOWS), BLACK AND WHITE (LIONHEAD)

> Vy ještě nemáte 4GHz procesor a 3 GB RAM?!

Herní průmysl žije v symbióze s filmovým již nějaký pátek. A stejně dlouhou dobu vznikají hry na základě licencí, protože pro ukojení hráčských chutí stačí mnohdy slavné jméno uvedené na obalu. Možná se budete divit, ale tímto jednoduchým způsobem se dá znechutit celá řada lidí. Vůbec nejsnadněji se dá touto zbraní zaútočit na příležitostné hráče, které titul zaujme svým názvem nebo jinak familiérním motivem. Oni totiž blbou hru většinou nepoznají a spokojeně si ji budou pořizovat. To byl případ kupříkladu tolik očekávané herní adaptace filmu Matrix či „hry" 50 Cent: Bulletproof.

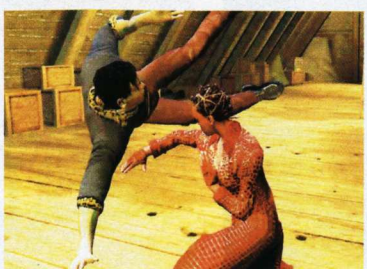
UČTE SE OD: ENTER THE MATRIX (SHINY)

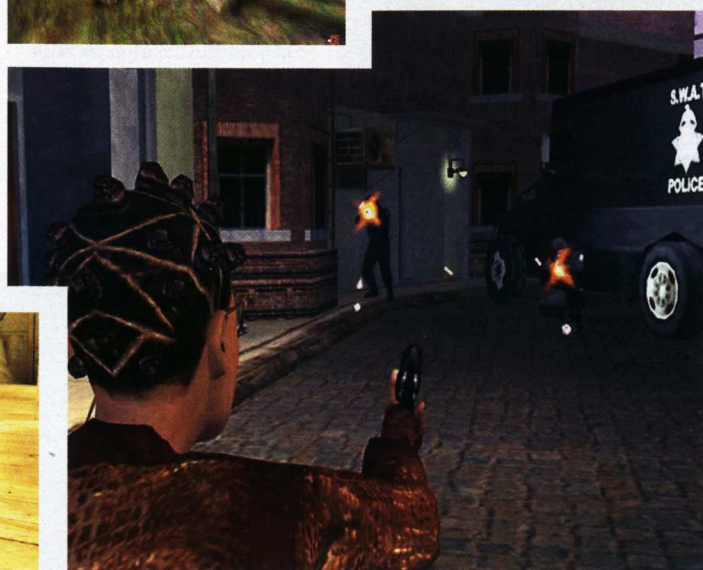
ET: THE EXTRA TERRESTRIAL

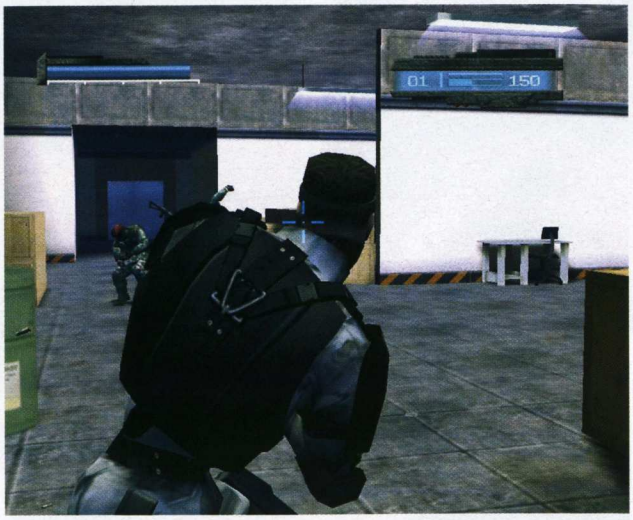
Kdo: Atari
Co: Plošinovka
Proč to nevyšlo: Hra, která vyšla v první polovině 80. let, měla licenci filmového hitu E.T. od Spielberga, nicméně jí scházela jiná základní esence – špetka čehokoliv, co zavánělo hratelností. Titul byl prý natolik neskutečně nudný, že se drtivá většina vyrobených cartridgí vrátila zpět do rukou vydavatelské společnosti Atari. Neprodaných 5 milionů kopií hry se spolu se stejným počtem kusů hry Pacman bylo podle všeho zakopáno na skládce kdesi v pouštích Nového Mexika.

PRAVIDLO ČÍSLO 5
SPOLÉHEJTE NA LICENCI

V herním průmyslu existuje spousta zaklínadel, po jejichž vyslovení se hráč osype a obrátí oči v sloup. Mezi ně dozajista patří i slůvko licence, na které někteří reagují stejně alergicky jako příznivci metalové hudby na koncert Robbieho Williamse. Nicméně i přesto k tvorbě her na základě knižních či filmových licencí dochází dnes a denně, i když si to možná nepřipouštíme tolik jako dříve. Ano, i toto je relativně snadná cesta vedoucí k vytvoření hry s požadovanou „kvalitou".







PRAVIDLO ČÍSLO 6
SPECIALIZUJTE SE NA KONVERZE

Trendy v oblasti dnešních her jsou jasně čitelné. Dominantní postavení zaujímají konzole, jimž se snaží sekundovat plechové PC. To nám jako vývojářům hraje do karet a otevírá se nová možnost, jak přivodit hráči záchvat šílenství (v horším), nebo infarkt (v lepším případě). Pro naše chlebodárce jsou počítače jako vývojová platforma nezajímavé, pokud pro ně něco vytváříme, tak jedině takříkajíc bokem. Následky asi znají všichni, co již někdy měli tu čest s neoptimalizovanou hrou – kamera vás v jednom kuse zlobí, ovládání je podivné (a mnohdy ani nejde přenastavit), zaměřovací kříž je nebývale velký atd. Poznávacích prvků jsou mraky a trpí tím jedině hráč, což je dobře. Vyloženě nepovedených předělávek typu kill.switch existuje bezpočet a jako herní sabotéři můžeme být za takové exemplární příklady rádi. Dostat se k tvorbě konverze může být náročná práce. Dokážete-li to, jedná se o nejjednodušší způsob, jak zničit jakoukoliv hru. Jednoduše nechte všechno, jak bylo, a hráči se nebudou stačit divit.

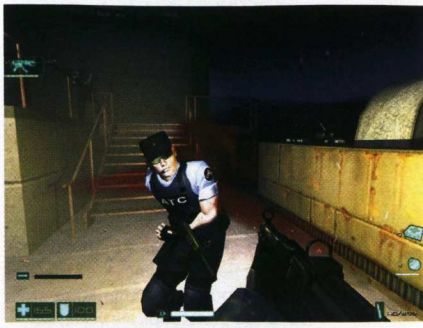
UČTE SE OD: KILL.SWITCH (BITMAP BROTHERS), ONIMUSHA 3 (CAPCOM)

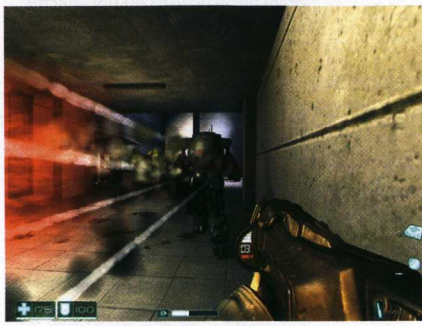
PRAVIDLO ČÍSLO 7
VYBAVTE HRU ŠPATNOU A.I.

Existuje jen malé množství her, u nichž by recenzenti dokázali pochválit umělou inteligenci soupeře. Dokonalá umělá existence neexistuje, a pokud ano, zatím ji většina vývojářů úspěšně tají. Z toho důvodu není následování sedmého pravidla nejrychlejší cestou do pekel – blbé nepřátele mají všichni, liší se pouze v úspěšnosti jejich kamufláže. V podstatě jsou dvě možné cesty – nepřirozeně, strojově přesní protivníci nebo hloupoučcí trubci, jež od pomočování zachraňuje koňská dávka skriptů. Když nějakým způsobem vybočíte z očekávaného vzorce chování, nebudou schopni zareagovat a vaše střelba je nechá klidnými. Naopak v prvním případě budete mít čest s elitním ostřelovačem, který vás dokáže zabít jednou ranou na vzdálenost několika set metrů jen pomocí obyčejného koltu. Popsaná situace se však netýká jen vašich nepřátel, ale často i spojenců. Ti se v mnoha případech chovají naprosto podivně, nemají ani sebemenší náznaky pudu sebezáchovy a střemhlav se vrhají na území okupované nepřítelem. Pro hráče, kteří v některých misích musí tyto nebožáky chránit, jsou takové situace doslova k naštvání a přímé návštěvě psychiatra.

A právě na tomto poli máte obrovský prostor vyžití. Můžete se spolehnout na tupé protivníky popsané výše, případně v hojné míře využívat skripty. A to nejlépe natolik okatě, aby to znechutilo opravdu každého. Dokonalá umělá inteligence přece neexistuje, tak proč se k ní snažit přiblížit?

UČTE SE OD: VĚTŠINY SOUČASNÝCH FPS





PRAVIDLO ČÍSLO 8
NEZABÝVEJTE SE GAMEDESIGNEM

Dalším poměrně častým a hráče velmi iritujícím nedostatkem spousty dnešních her je nevybalancovaný, neřku-li odfláknutý gamedesign. S tím mám osobně spoustu zkušeností, a pokud mám někomu radit, doporučuji jako game-designera najmout prvního člověka, kterého potkáte na ulici. Jen tak může být dosaženo malé invence a dokázáno, že několik levelů s potvorami neudělá skvělou zábavu. Hráč donucený prodírat se desítkami uniformních úrovní je zoufale unuděný hráč. Abychom nehovořili jen tak

> Proč se piplat s detaily, když PC je skoro stejné jako PS2?

naprázdno, stačí si vybavit nedávný F.E.A.R. Ten měl sice některé nesporné kvality, ale první, co si vybavíme, jsou lokace podobné jako vejce vejci. Podobný osud postihl některé úrovně jinak výtečného Halo – zatímco většinou se hráči výtečně bavili, jindy pro ně bylo zajímavější vypnout hru a vyrazit ven pozorovat závody hlemýžďů. A to je to, čeho chceme dosáhnout! Navíc hranice mezi variabilitou a překombinovaností bývá někdy velmi úzká, proto pozor na to. Dobrý kus práce v tomto ohledu odvedli autoři hry Europa Universalis, která nabídla natolik propracovaný strategický systém, že jej mnozí hráči nebyli s to vstřebat.

UČTE SE OD: F.E.A.R. (MONOLITH), HALO (BUNGIE)

PRAVIDLO ČÍSLO 9
EXPERIMENTUJTE

Vůbec největšího komerčního faux pas dosáhnete, pokud se budete snažit dostat do skupinky experimentátorů či inovátorů. Na první pohled to možná vypadá, že budete dělat záslužnou činnost, spočívající v posunutí celého herního průmyslu někam dál. Není to pravda. Bude se pouze jednat o vaši pózu. Spousta originálních pokusů často vyzní naprázdno s minimálním zájmem hráčské obce. A to je to, o co usilujeme!

Člověk je od přírody tvor líný a konzervativní, nerad zkouší nové a neověřené věci. Velcí vydavatelé nechtějí riskovat a raději se budou plácat na svém písečku s pořád stejnými strategiemi, akcemi či RPGčky. Tedy alespoň v drtivé většině případů. Čas od času někteří z nás podlehnou svodům úspěchu a dostanou se na scestí. Za černou ovci musím označit Willa Wrighta, jehož projekt Spore byl natolik zajímavý, že zaujal giganta Electronic Arts. Je sice otázkou, nakolik bude hra komerčně úspěšná po svém vydání, nicméně takové prohřešky mezi herními záškodníky jen těžko trpíme. Naštěstí je tu spousta jiných, kteří plní plán na 150 %. Jako zářný příklad musím jmenovat ruské soudruhy z K-D Labs. Ti před necelými dvěma roky přišli s originální real-time strategií Perimeter, která přinesla celou řadu jinde neviděných novinek. I přes nadšené recenze byly její prodejní výsledky katastrofální a nijak to nezměnila ani skutečnost, že hru vydávali relativně velcí Codemasters.

Hardcore hráči a recenzenti mají odlišná měřítka na hry než masová obec. Stvoříte-li propracovanou simulaci orloje s nastavitelnou rychlostí, počítejte s tím, že pět „magorů", kteří hru dokončí, vývoj nezaplatí. Pokud všechny předcházející rady selžou, měsíc sledujte Teletubbies a přemýšlejte o blbostech. Následně vyberte tu největší a na základě ní vytvořte svůj další titul. Pokud ani to nezabere a znovu bude výsledkem trhák, kontaktujte nás. Doplníme vás do přehledu největších osobností herní branže z minulého čísla.

UČTE SE OD: PERIMETER (K-D LABS), REPUBLIC: THE REVOLUTION (ELIXIR STUDIOS)

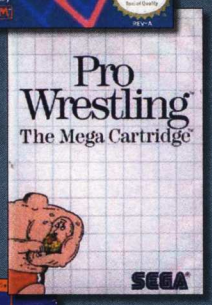
> Simulace kapek deště? Proč ne!

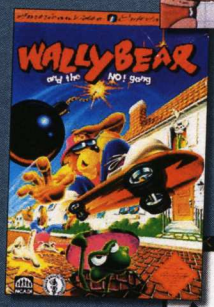
DESET NEJHORŠÍCH PŘEBALŮ HER

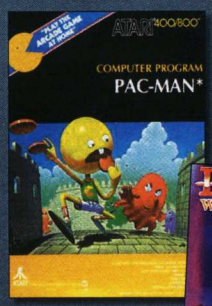
Všechno selhalo? Pak si vzpomeňte na doplňkové pravidlo o Krabici poslední záchrany (tzv. KPZtka). To, co může při nákupu v obchodě odlišit špatnou hru od dobré, může být právě její krabice. A pokud tvorbu jejího vzhledu svěříte někomu, kdo svému řemeslu nerozumí, můžete od koupě odradit další stovky lidí, kteří ji náhodou zahlédnou v obchodě. Novináři ze serveru GameSpy zapátrali v dějinách a vyhlásili 10 nejhorších herních krabic historie. Snad vás inspirují.

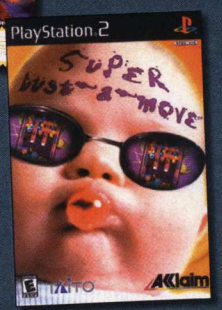
1. Mega Man
2. Většina her pro Sega Master systém
3. Make My Video
4. IronSword
5. Yo Bro
6. Pac-Man
7. Super Bust-A-Move
8. Final Zone
9. Tommy Lasorda Baseball
10. Phalax

Zdroj: GameSpy.com









WWW.HOME-CINEMA.CZ

HOME CINEMA

NOVÝ ČASOPIS O DOMÁCÍ ZÁBAVĚ

SKVĚLÝ FILM + ČASOPIS POUZE 99 KČ

V prodeji od 2. března

3 v 1

1 FILMY

- RECENZE AKTUÁLNÍCH FILMOVÝCH DVD A SOUNDTRACKŮ
- FILMOVÁ HISTORIE I BUDOUCNOST
- ROZHOVORY S OSOBNOSTMI ČESKÉHO I SVĚTOVÉHO FILMU

2 TECHNIKA

- OSTRÉ SROVNÁVACÍ TESTY A PODROBNÉ RECENZE KOMPONENT DOMÁCÍHO KINA
- RADY A NÁVODY PRO NASTAVENÍ
- NEJNOVĚJŠÍ TRENDY

3 DVD

- V KAŽDÉM ČÍSLE FILM NA DVD
- V ČÍSLE 3/06 SNÍMEK MILENEC

V NEJBLIŽŠÍCH ČÍSLECH HOME CINEMA PŘIPRAVUJEME NA DVD

Předplaťte si jej za akční cenu 899 Kč (1 250 Sk)

VÝHODNĚJI UŽ JEJ NEZÍSKÁTE!

92 stran + DVD s filmem = 90 Kč

Roční předplatné zahrnuje
10× časopis HOME CINEMA a 10× DVD s filmem

Nabídka ročního předplatného za 899 Kč je platná pouze při zaplacení předplatného do 3. 4. 2006

Jak si předplatit HOME CINEMA?

1. Textovou zprávou SMS: Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo HC899 a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. Příklad HC899! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha.

2. Na internetu: Na adrese http://casopisy.cpress.cz naleznete přehledný formulář pro objednání. Zaplatit můžete složenkou, převodem z účtu, bezpečně kreditní kartou, online prostřednictvím eBanky nebo dokonce z menu svého mobilního telefonu.

3. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

4. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

PC RECENZE

OTEVÍRÁME VÁM BRÁNU DO SVĚTA POČÍTAČOVÝCH HER

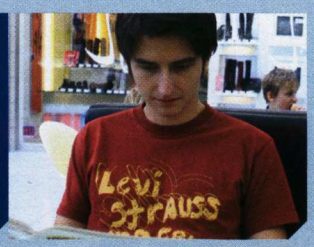
STOP HERNÍMU SUCHU

Je krásné páteční odpoledne a já si v teple své kanceláře procházím některé z mnoha příspěvků v naší dopisové schránce. Snad jste se na nás domluvili, možná je to jen shoda náhod: svorně nám ale vyčítáte nedostatek PC pecek v minulém čísle a recenzování herních titulů, které za to nestojí. Omyl, přátelé – nikoliv nám, ale herní sezóně „poděkujte" za nedostatek atraktivních titulů, který je ale v březnovém čísle zapomenut a jak věříme, herní trháky aktuálního čísla uchlácholí i největší z řad notorických nespokojenců. Pokud ne dnes, pak už nikdy.

Cenami ověnčené série hlásí návrat a až na drobné výjimky jsou březnové PC hry pokračováním, nebo rozšířením již dobře známého. Skví se mezi nimi povedený LOTR: Battle for Middle-Earth 2, pozadu nezůstává ani dvojice Tony Hawk´s American Wasteland a TOCA Race Driver 3, v závětří číhá dvojice vychytralých datadisků SWAT 4: The Stetchkov Syndicate a Empire Earth 2: The Art of Supremacy. Zvláštní zmínku si zaslouží přehršel strategických her, který k dokonalosti dotváří obálkové Star Wars: Empire at War (beze všech pochybností nejlepší PC hra tohoto čísla) nebo budovatelský Tycoon City: New York. Nemáte stále dost? Pak ochutnejte sicilského Kmotra nebo Marc Ecko´s Getting Up.

Když čtu předchozí řádky, marně pátrám po dostatku volného času k vyzkoušení zmíněných titulů. Máte podobný problém? Pečlivě si pročtěte naše recenze. Jen s nimi si vyberete hru, která sedne vašemu vkusu (a ty zbylé odložíte do „šuplíku" – jež, jak vám přeji, nebude přetékat nedohranými kousky tolik jako ten můj).

KAMIL GRIC, šéfredaktor



WORLD OF WARCRAFT A KONEC SEXUÁLNÍHO ŽIVOTA

World of Warcraft představuje nejen obrovský svět plný možností, ale také příklad veleúspěšné online hry dokazující, jaké peníze se točí v oblasti MMORPG. Život hry ale ani po dlouhých měsících od vydání nekončí: stabilně hrajících přibývá, celkové číslo aktivních uživatelů překonává jeden milník za druhým a my se můžeme kromě samotné hry těšit i z jedinečných „bonusů". Jedním z nejpovedenějších je reklama na téma „World of Warcraft a vychytralá přítelkyně". Ta nám představuje mladou dvojici a v ní rozhořčenou slečnu, stěžující si na velký sexuální apetit svého partnera. Jak se s problémem vypořádala? Miláčkovi zakoupila krabici s World of Warcraft a uvrhla ho do světa, z něhož není úniku – a který dokonale pohřbil i jeho sexuální choutky. Drahé dámy, nevíte-li, jak na své polovičky, jednoduchý návod najdete na adrese www.dailymotion.com/video/29946.

World of Warcraft

48 Star Wars: Empire at War
PC

52 Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth 2
PC

56 Godfather
PC | PS2 | PSP | XBOX | XBOX 360

60 TOCA Race Driver 3
PC | PS2 | XBOX

62 Tony Hawk´s American Wasteland
PC | PS2

64 Tycoon City: New York
PC

68 Empire Earth 2: The Art of Supremacy
PC

69 Crashday
PC

70 Galactic Civilization 2
PC

72 L.A. Rush
PC | PS2 | XBOX

74 Marc Ecko´s Getting Up
PC | PS2 | XBOX | MOBILY

75 Curious George
PC | PS2 | XBOX | GC | GBA | NDS

76 Rugby 2006
PPC | PS2 | XBOX

78 The Regiment
PC | PS2

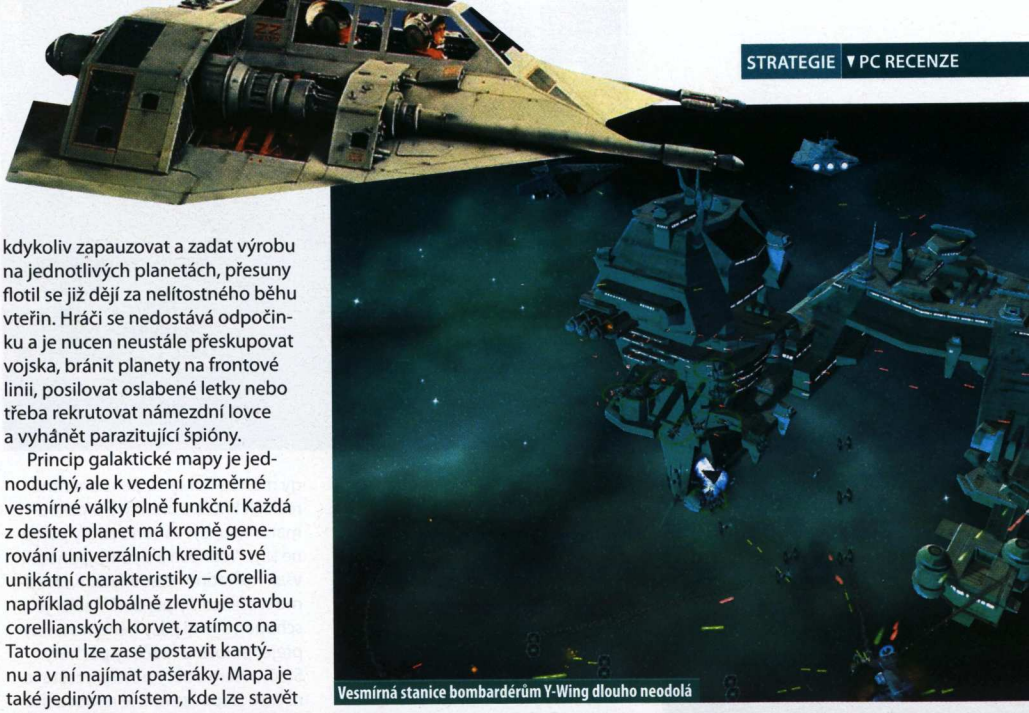
79 SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
PC

80 Winter Challenge
PC

81 Playboy Gold Edition
PC

Star Wars: Empire at War

„…a uděláme nakažlivě hratelnou strategii, která ukáže světu, že licence neznamená jen ziskuchtivý kalkul. Johne, Bille, vymyslete něco nového a přihoďte tam pár věcí, co jste se naučili ve Westwoodu". Úryvek z kanceláří Petroglyph Studios


Vesmírná stanice bombardérům Y-Wing dlouho neodolá

Midi-chloriany, tajemné mikroorganismy, jež jsou obsaženy v buňkách každé živé bytosti a které je spojují s nekonečným proudem všemocné Síly. Před devětadvaceti lety je objevil genetický inženýr George Lucas a od té doby se šíří rychleji než klepy na pavlači domova důchodců, smrtelněji než ptačí chřipka. Imunní dodnes zůstali pouze hráči strategií. Tomu je ovšem konec, přátelé! Jsme nakaženi, virus zmutoval a po midi-chlorianově sterilních titulech, jakými byly Force Commander, Rebellion nebo Galactic Battlegrounds, přichází hra, která nejenže převádí reálie Star Wars do důstojné strategické podoby, ale také boří hranice ohraného schématu postav-znič a dává inovativní příklad budoucím titulům.

TŘI HRY V JEDNÉ

Star Wars: Empire at War k nám přiletá z dílen studia Petroglyph, které ve svých kancelářích spojuje veterány z bývalé firmy Westwood (série Command & Conquer) a čerstvé talenty, jež skloubili řadu svěžích myšlenek s profesionálními postupy a zkušenostmi. Jejich nová strategie je vlastně třemi hrami v jedné. Po neodmyslitelném žlutém textu směřujícím do vesmírné dáli, který nás seznámí s dějem a zároveň prověří prostorovou orientaci, se nejprve seznámíme s galaktickou mapou. Na její rozsáhlé ploše hráč spravuje planety, zadává výrobní řetězce a formuje letky, aby se s nimi posléze vypravil rozdrtit nepřítele v pozemních či vesmírných bitvách. Ty jsou dvěma dalšími separátními prvky a spolu s mapou tvoří jedinečnou vlastnost hry – spojení komplexní strategie vedení války v galaktickém měřítku a taktických střetů, ve kterých hraje roli dokonalé zvládnutí všech dílčích jednotek.

Znalcům uvedený koncept připomene historické tahové strategie Total War nebo Imperial Glory. Prim Empire at War nicméně tkví v převedení všech brilantních mechanismů do reálného času. Ačkoliv lze dění kdykoliv zapauzovat a zadat výrobu na jednotlivých planetách, přesuny flotil se již dějí za nelítostného běhu vteřin. Hráči se nedostává odpočinku a je nucen neustále přeskupovat vojska, bránit planety na frontové linii, posilovat oslabené letky nebo třeba rekrutovat námezdní lovce a vyhánět parazitující špióny.

Princip galaktické mapy je jednoduchý, ale k vedení rozměrné vesmírné války plně funkční. Každá z desítek planet má kromě generování univerzálních kreditů své unikátní charakteristiky – Corellia například globálně zlevňuje stavbu corellianských korvet, zatímco na Tatooinu lze zase postavit kantýnu a v ní najímat pašeráky. Mapa je také jediným místem, kde lze stavět několik základních druhů budov a produkovat jednotky. Zformované skupiny pak zaujmou místo buď na orbitě (pokud jde o vesmírné flotily), nebo na povrchu planety (pozemní přepadové výsadky). Přitom platí, že pokud chce hráč dobýt planetu, musí se nejprve vypořádat s vesmírnou obranou a až poté může zaútočit na povrch.

> Pokud chcete dobýt planetu, musíte se nejprve vypořádat s vesmírnou obranou a až poté můžete zaútočit na povrch

TATÍNKEM OBŘÍCH ARMÁD

Správné operování s armádami je tak prvním předpokladem k úspěchu. Hráč může vytvořit smíšenou flotilu složenou z vesmírných stíhačů a transportérů plných pozemních jednotek, ovšem během vesmírné bitvy pak bude muset slabé transportní lodě zuřivě bránit před nepřítelem. Mnohem snazší je vytvořit silnou letku vesmírných korábů, s ní vyčistit orbitu a až pak se lačně vrhnout na povrch. A běda pozemním jednotkám, které zůstanou z nepozornosti viset ve vesmíru! Transportéry uklová i jediná bazarová stíhačka řízená droidem, jenž si zkratoval obvody při ranní sprše.

Střetnou-li se dvě flotily, je z toho kromě pětiminutovky v pangalaktických večerních zprávách pořádná vesmírná bitva. Její herní i vizuální zpracování bere dech. Esence střetů je zakořeněna hluboko v taktice, válku skutečně nelze vyhrát strategií splašených, přemnožených kobylek. Do flotily si hráč před bojem může naskládat libovolný počet lodí, ovšem válečný akt je omezen pevně daným limi-

Jak se v tom zmatku mají chudinky rakety vyznat?!

Zkáza honosných křižníků – to nejlepší, co hra nabízí

Generátor štítů pod palbou!

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Okolím opovrhovaný exot, neb nesledoval hokej

Platforma :- PC

Žánr :- Realtime strategie
Výrobce :- Petroglyph Studios
Distributor v ČR :- CD Projekt
Homepage :- www.empireatwar.com
Minimální konfigurace :- Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB grafická karta, 2,1 GB na HDD
Lokalizace :- Žádná
Cena :- 1 499 Kč

KONKURENTI
:- Battle for Middle-Earth II **8,7**
:- Earth 2160 **8,0**
:- Fragile Allegiance **Nehodnoceno**

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 02/06

Ve vesmíru je někdy až moc raket

tem, do kterého se vejde třeba dvacet malých stíhaček nebo naopak jen několik obřích křižníků. Ostatní jednotky z flotily však nezůstanou vyřazeny nadobro. Fungují jako posily, které může hráč kdykoliv v případě zničení stávající lodě povolat z hyperprostoru. Přestože se bitvy odehrávají na poměrně malém prostoru, který jen tak tak umožňuje vzdálit se z dostřelu zbraní s nejdelším dosahem, díky předpřipraveným posilám se mohou střety protáhnout v dlouhé desítky minut spektakulárních taktických orgií.

Drsňák Han Solo jde osvobozovat zajatce

ROZDÍLNOST JE TŘEBA

Petroglyph skvěle využil rozdílnosti a specifického uplatnění každé jednotky. Rebelové jsou rychlí s vysoce použitelnou strategií bleskového útoku a ústupu. Impérium se ve svých křižnících třídy Star Destroyer pomalu plouží vesmírem, avšak když dorazí ke svému cíli, vakuum je o několik tun kovového šrotu bohatší. Každá loď i pozemní jednotka má nejen své názorně popsané slabiny a přednosti, ale také zvláštní dovednosti. Pružnost rebelů podporuje dočasné zrychlení korvet a například takové X-Wingy mohou dokonce permanentně rozložit křídla a bleskově prozkoumat mapu, byť za cenu ztráty palebné síly. Přednosti a slabiny jednotek však rozhodně nejsou fatální. Uveďme si příklad. Imperiální Mauler je schopen svými pásy během vteřiny přejet polovinu hráčovy pěchoty. Stačí ovšem dobrý postřeh, zastavení času (zapauzování je nedocenitelným pomocníkem), včasné naklknutí rebelských raketometčíků, a ti stroj díky jeho chatrné konstituci pošlou do vzduchu mnohem dříve, než k hráči vůbec dojede. Orbitální bitvy nejsou komplexní pouze možnostmi korábů, ale také prvky, které tvůrci přejali z vesmírných simulátorů. Na větších lodích lze samostatně zaměřovat motory, generátory štítů, laserové věže a zejména hangáry. Právě ty jsou cílem rychlých výpadů proti křižníkům – zničíme-li hangár, utneme tím rojení nepříjemných TIE Fighterů z mohutných břich plujících leviatanů.

> Imperiální Mauler je schopen svými pásy ve vteřině přejet polovinu hráčovy pěchoty

Jak mile překvapilo vření na orbitě, o to rozpačitěji působí dění pod ní. Ano, pozemní střety si zachovávají systém limitu jednotek (navíc jej lze zvýšit obsazením speciálních bodů), přivolávání posil nebo stavění dělových věží a opraven na pevně daných platformách. Jednotky však nejsou natolik rozmanité a zajímavé jako jejich vesmírné protějšky. Celé planetární operace lze označit dvěma slovy – klasická strategie. Přesto je do nich napumpována dávka zábavnosti díky hrdinům. „Fššš, pchůů," ozývá se zpod masky Darth Vadera, který křižuje mapou a rozsévá smrt pomocí Síly. Zvláštní schopnosti postav (a nejen filmových, kromě císaře Palpatina nebo Hana Sola se zde objevuje například i Mara Jade z knižní ságy Timothyho Zahna) dělají ze hry skvěle vypadající akční projížďku nádhernou krajinou. Stran taktiky jsme ale čekali od pozemních bitev něco víc, například dobývání obrovských základen se přímo nabízelo. Zatímco ve vesmíru se opevněné stanice objevují, na zemi jsou to jen roztroušené bezbranné budovy a pár slabých věží. Naštěstí je možné nechat si u každé bitvy automaticky vygenerovat její výsledek a soustředit se tak pouze na tu část, která hráče skutečně zaujme.

JAK PROBÍHÁ VESMÍRNÁ BITVA?

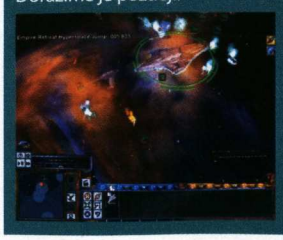
Naše lodě se právě vynořily z hyperprostoru a ještě netuší, co je ve stínu mlhovin čeká.

Objevují se první nepřátelé v čele s dalekonosným bombardérem, který je schopen jednou salvou rozmést menší lodě. X-Wingy a Y-Wingy proto posíláme do bezpečí v týlu.

U několika korvet jsme aktivovali zrychlení motorů, aby bleskově prorazily ke Star Destroyerům a zničily jejich hangáry dříve, než stihnou vypustit více stíhačů TIE Fighter.

Mezitím na místo doráží bombardéry Y-Wing a svým speciálním útokem demolují křižníkům štíty. Mon calamarijská vlajková loď dole se postará o zbytek.

Nepřítel byl poražen, některým lodím se však podařilo přežít deset vteřin odpočítávání a unikly do hyperprostoru. Dorazíme je později.



Rebel scumm!

Tak nějak to vypadá v Africe… totiž na Tatooinu

Empire at War se odehrává na ploše, a tak lze kinematické kameře říci „jednou a dost".

PŘEDCI EMPIRE AT WAR

Star Wars: Rebellion (1998)
Spravování vesmíru na galaktické mapě nejvíce připomíná tahovou strategii, ve které hráč pomalu budoval a rozšiřoval své impérium. Hra však postrádala spád a grafickou přitažlivost, prakticky vše se dělo prostřednictvím tabulek a příkazů. Přesto si své příznivce našla.

Star Wars: Force Commander (2000)
Jedna z prvních strategií, které se pokoušely prodrat do 3D prostoru. A byla také první, jež pohořela na celé čáře. Volná kamera byla ztělesněním nepřehlednosti. Na druhou stranu Force Commander přišel se systémem získávání kreditů za plnění misí, což bylo tehdy poměrně vizionářským krokem.

Star Wars: Galactic Battlegrounds (2001)
Klasická strategie v reálném čase nebyla špatná, ovšem snažila se až příliš okatě svézt na vlně novodobé trilogie Hvězdných válek, což řadu lidí spíše odradilo. Navíc šlo pouze o Age of Empires ve hvězdně válečném světě (hra dokonce používá upravený engine z AoE). Prodejní úspěchy se tak nedostavily.

SVĚT, V NĚMŽ JE SÍLA VŠE

Svět Hvězdných válek vděčí za více než dvacetimiliardové tržby svému zasazení do vesmíru plného imperiálního zla, hrdinů a řvoucích laserů. Ani zde Empire at War nezklamalo. Příběh v kampani se odehrává na pozadí prvního filmu hexalogie, ovšem nekopíruje jej, ale protíná pouze v momentech, jako je například závěrečné zničení Hvězdy smrti. Skvěle funguje provádění dějem. Neexistují zde klasické mise, pouze úkoly, které může hráč splnit během dobývání galaxie, kdykoliv bude chtít. Navíc zde nelze prohrát ve smyslu atmosféru bořícího nápisu „game over" – z neúspěšné mise se lze kdykoliv stáhnout a pokusit se o ni znovu později. Jedinou výtku lze směřovat k délce dvou kampaní, jedné za impérium, druhé za rebely. Každou z nich lze pokořit během deseti hodin hraní, což jistě není málo, ovšem za takovou dobu stihne hráč obsadit stěží polovinu galaxie. Dění je nastartováno k nadsvětelné rychlosti, ale rázem jsme zabrženi stěnou ubíhajících titulků.

Pokud se budou stratégové při hraní spokojeně tetelit, komunita postižená Hvězdnými válkami alespoň tak jako kvalitnější obchod s hračkami ztratí integritu trupu blahem. Když se na pozadí věrně známých planet rozvyprávi Mon Mothma (případně imperiální důstojník za druhou stranu) o cílech misí, není to nic proti klikování lodi Millennium Falcon mezi asteroidy, Sandcrawleru pohozenému na povrchu pouštní planety, hlášky „Dělám to pro peníze!" Hana Sola a celé řadě dalších umně využitých reálií.

Vizuální přitažlivost Empire at War pramení z jeho autentičnosti. Již žádní vojáci stejně velcí jako tank. Každá postava má reálné měřítko, a proto jsou například jednotky stormtrooperů nebo X-Wingů kvůli přehlednosti tvořeny sdružením několika vojáků/stíhaček pod jednou ikonou. Kráčející monstra AT-AT tak skutečně svými kopyty drtí miniaturní postavičky, stejně jako letouny oblétávají majestátní lodě. Přehlednosti je poplatný i herní výhled, jenž klasicky dovoluje toliko přiblížení obrazu, případně přepnutí do filmové kamery. Ta je navzdory původním slibům pouhým pozlátkem, nevyužitelným během boje. Krkolomné průlety ve vesmíru mají své kouzlo, ovšem

STRÝČEK LUCAS TO OPĚT DOKÁZAL

V jednom z filmů byla scéna, v níž rebelové v efektním záběru zničili imperiálnímu křižníku generátor štítů, který se líně zřítil na tělo lodi. Přesně to zažijeme i zde. Vizuálnímu prožitku dominují vesmírné bitvy, ve kterých se barevnými mlhovinami nesou zbloudilé rakety a nade vším suverénně vyčnívají trojúhelníkové Star Destroyery, jež se pod palbou menších lodí pomalu rozpadávají, aby nakonec pukly za výbuchů rozechvívajících prostor. Neodpočinou si ani uši. LucasArts (podobně jako v Star Wars: Battlefront) použili originální filmové motivy. Neexistuje lepší volby.

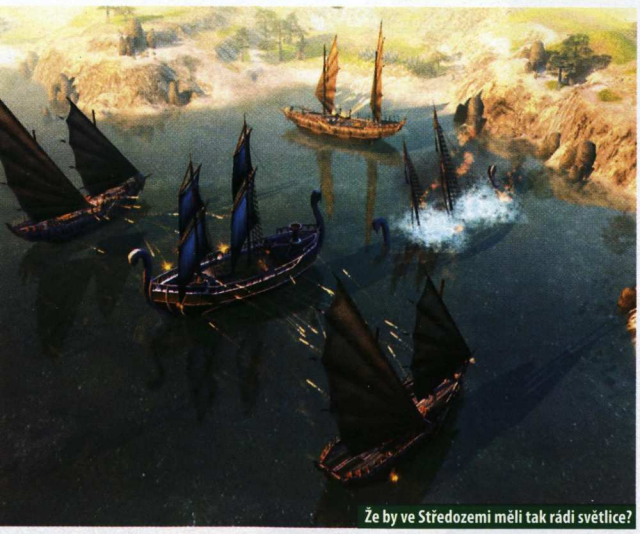
Empire at War není hrou na dva večery. Po dohrání kratší kampaně se nabízí mód Galactic Conquest rovnou v osmi typech, který odemyká veškeré možnosti titulu. Zajímavá, leč ne tolik trvanlivá, je varianta skirkmish, ve které se hráč vrhá přímo do vesmírné nebo pozemní bitvy. Nyní má ovšem přiděleny předpřipravené výrobní budovy, a mód se tak hraje přesně jako klasická stavěcí strategie. Autoři přenesli veškeré herní typy rovněž do multiplayeru. Pravé galaktické válce s živým soupeřem se jen tak něco nevyrovná, tím spíše, když si lze mnohahodinové tažení pohodlně uložit a pokračovat později.

Petroglyph hlásal netradiční strategii věrně zasazenou do světa Hvězdných válek. Jak slíbil, tak udělal. Spojení strategického myšlení ve velkém měřítku spolu s taktickými bitvami ukazuje dřevnatým titulům, že ve vývoji je stále kam jít. Ačkoliv například Battle for Middle-Earth II se vrací ke kořenům real-time strategií poměrně úspěšně, v Empire at War slaví úspěch inovace, a to je jen a jen dobře.

Star Wars: Empire at War **8,7** VERDIKT

- ▲ Spojení strategie a taktiky
  Galaktická mapa
  Jednotky a jejich schopnosti
  Epesní vesmírné výbuchy a hudba
  Spousta herních módů
- ▼ Slabší pozemní bitvy
  Krátká kampaň

Hvězdné války mají konečně svou výspu i na poli strategií. Její základy nestojí pouze na Lucasově fenoménu – neotřelý herní systém dělá z Empire at War strategii jako řemen!



Že by ve Středozemi měli tak rádi světlice?

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2

Na krku máte řetízek s Prstenem? Na klíčence přívěsek s Legolasem? Nebo je vám z takových věcí zle? Pro vás všechny je druhá bitva o Středozem

Dneš. Hrůza, znechucení a opovržení. Vzali legendu žánru a cpou nám ji vrchem spodem. Sbíráme kartičky, modely, plakáty – a na všem jsou obličeje existencí, které bychom si ještě před pár lety ke svým hrdinům nepřiřadili ani po pádu ze středně velkého enta. Před rokem a kousek nám vnutili realtime strategii (!), v níž vyčerpali vše podstatné, co najdeme v knihách. Teď to zkouší znovu a čekají, že jim naletíme.

Ale to se pletou. Nám je nějaká komerce lhostejná asi jako Glumovi všechno kromě miláška. Na řadu přichází kritický pohled, jenž svou ostrostí snese srovnání s elfími čepelemi, a chladný kalkul vyznačující se prozíravostí Gandalfa. Ve stopách Společenstva jsme už jednou kráčeli a dokráčeli až ke zničení Prstenu – nebo to vzali z druhé strany. Tak jako tak, příběh byl kompletní, na rozdíl od Saurona, který v případě tažení za „ty dobré" svoji kompletnost pozbyl. Takže co čekají? Že jim skočíme na cokoliv? Vždyť už minule to bylo… to bylo… vlastně dost dobré.

LICENCOVANÉ DOBRODRUŽSTVÍ

Je na čase hodit za hlavu předsudky vůči hernímu zpracování nejznámější fantasy. Ne vždy se takové snahy setkaly s úspěchem, ale The Battle for Middle-Earth (BfME) dokázala, že pokud se věci dělají pořádně, na výsledku je to znát. Na jedné straně jsme měli nápaditou strategii, jež se sice nakonec nepyšnila vším, co bylo slíbeno, ale přesto se jednalo o nepřehlédnutelný kousek. Zvláště osobitý přístup k budování základny jako vystřižený ze série Kohan si našel množství odpůrců, ale i příznivců.

Jenže do hry byly současně zapojeny všechny filmové reálie. Schválně říkám filmové, protože přede-

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Po získu not na skladby z Final Fantasy nadšený

> Každá animace se brilantně prolíná s překrásnými artworky

Tuhle chobotničku budete mít asi docela neradi

DVD **Wallpapery najdete na** DVD/CD 03/06

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 03/06

Baf, lodě se leknou a už jsou u dna

> Do rukou se vám dostanou mocní draci, pavoučí královna Odula či Sauron osobně

všim tam hry podle Pána prstenů čerpají. BfME působila překrásně i díky tomu, jak precizně byla postavena na notoricky známých prostředích a melodiích. Připočteme-li důraz na veliké množství sebezbytečnějších detailů a povedenou výpravu prostřednictvím animací, nebyl důvod se na autory zlobit, že svou vizí Středozemě snad něco pokazili. Ale proč vlastně teď mluvím o „staré" hře? Stojí za to si připomenout, čím se vyznačovala, protože za rok autoři takřka vše změnili.

Něco však přesto zůstalo, jmenovitě dech beroucí intro. Po původní BfME se dal čekat vynikající filmeček v enginu hry, ale autoři neusnuli na vavřínech a šli ještě dál. Každá animace se brilantně prolíná s překrásnými artworky a řádně vás tak vtáhne do atmosféry hry i celé Středozemě.

O PRSTEN BEZ PRSTENU

Netrvá dlouho a už si můžete vedle tutoriálu zvolit jeden ze tří singleplayerových módů. „Dobrá" a „zlá" kampaň zůstaly z první hry, navíc je tu taktická tahová Válka o Prsten. Každá ze dvou kampaní sestává z osmi misí, jejichž délka není ohromující, ale zároveň ani neurazí. Na řadu přichází neodbytná otázka – co na nás vlastně autoři chystají, když vše podstatné jsme zažili v původní BfME?

Děj BfME2 se odehrává ve stejné době jako Válka o Prsten, jen se přesouvá poněkud severněji, do krajů, kde elfové a trpaslíci svádějí boj s gobliny a dalšími stvůrami zla. Zatímco minule hráče lákaly boje u Minas Tirith či Helmova žlebu, tentokrát se bude jednat o méně známá místa jako trpasličí pevnost Erebor, Sauronovu temnou citadelu Dol Guldur, Mlžné hory či Temný hvozd.

ZMĚNA JE ŽIVOT

Se změnou prostředí muselo nutně dojít ke změně hrdinů. Společenstvo je roztroušené kdesi na jihu, ale neméně významní hrdinové statečně bojují pod vaším velením na severu. Zvláště na straně dobra je výběr hrdinů hvězdný jako finále Superstar pro mladé teenagerky. Podrobnosti vyčtete z tabulky, zde jen v krátkosti zmíním, že za kurzorem vaší myši budou ochotně běhat velikáni jako Glorfindel, Elrond, Arwen, Galadriel, trpasličí král Dain nebo otec Gimliho Gloin. Záporňáci nemohou zaostávat – to je důvod, proč se vám do rukou dostanou mocní draci, pavoučí královna Odula či Sauron osobně.

Změn oproti prvnímu dílu je hodně. Je vidět, že autorům šlo o víc, než jen vytáhnout z peněženek hráčů nemalý obnos za minimum práce. Nejvíce je to poznat na zcela rozdílném přístupu k budování základny. První díl nabízel jednoduchý, rychlý a lineární systém. Kolem pevnosti bylo několik míst na budovy a automaticky bylo řešeno i opevnění v podobě hradeb. Strategické rozhodování pak spočívalo jen ve volbě správné kombinace struktur.

Tomu je konec. Tvůrci nově zvolili tradičnější styl a stavět je možné všude, kde to terén dovolí. Základem je pevnost spolu s budovami, jež slouží pro sběr surovin. Rozmístění těchto staveb je důležité, protože ne vždy se dočkáte stejného efektu. Farma na rozlehlé pláni bude cenným přínosem do vaší pokladny, zatímco shluk farem nebo políčko mezi skalami ztrácí význam. Nutnost

Platforma PC, Xbox 360

Žánr Realtime strategie
Výrobce EA Games
Distributor v ČR EA Czech
Homepage
www.ea.com/official/lordoftherings/BfME2
Minimální konfigurace
Procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 5,5 GB na HDD
Lokalizace Manuál
Cena 1 499 Kč

KONKURENTI
- Battle for Middle-Earth **8,5**
- Warcraft 3 + Frozen Throne **9,0**
- Kohan 2 **7,5**

Turín 2006, zápasy v zimním šplhu, finále

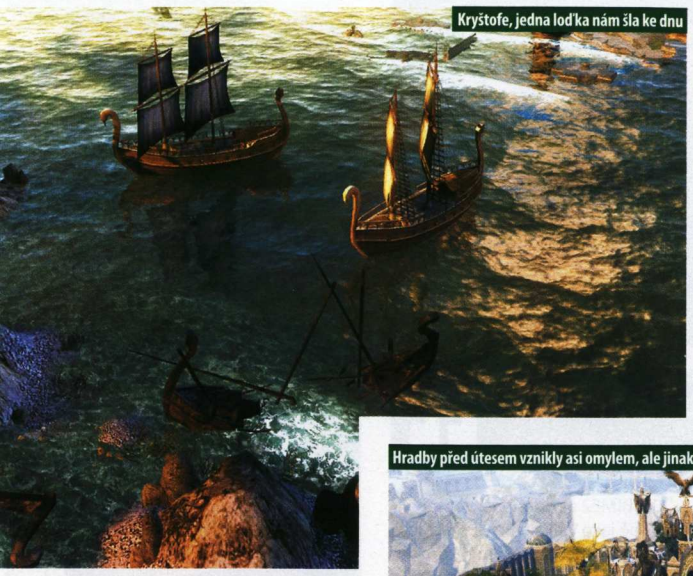
JAK POSTAVIT ZÁKLADNU

1. Začátek je tradičně nuzný, nezbývá, než se vrhnout do základního zabezpečení a doufat, že nepřátelský útok nepřijde dřív, než vyrobíte alespoň nějaké jednotky, které by mohly bránit.

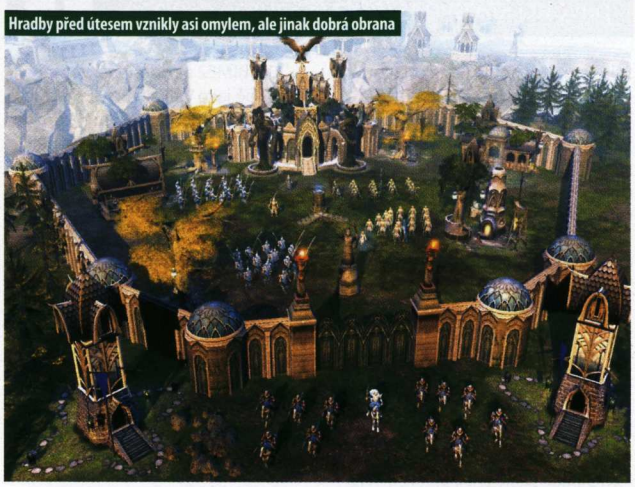
2. Základní budovy jsou už postaveny stejně jako zeď, která zabraňuje útočícím jednotkám libovolně pobíhat po vaší základně. Vhodně postavené hradby zastanou hodně defenzivní práce.

3. Dobře rozmístěné budovy, další jednotky a brány jsou pýchou každého stratéga. Podobně se hodí i další zdi uvnitř základny pro případ, kdy by byl nepřátelský útok dost silný na proražení první linie.

4. Základna je zabezpečena proti nepřátelským útokům, takže máte volnou ruku při formování armády pro útok. Pro rychlejší eliminaci nepřátel je dobré před hradby umístit dostatek běžných jednotek.


Kryštofe, jedna loďka nám šla ke dnu

Je tu zmatek asi jako u mě v pokoji


Hradby před útesem vznikly asi omylem, ale jinak dobrá obrana

strategicky přemýšlet při budování zázemí tím ale nekončí.

NEJDŘÍV OBRANA

Pevnost má kolem sebe několik míst na možné přídavky, obvykle defenzivního charakteru. Paradoxně tak může vzniknout situace, kdy pevnost coby zcela základní budovu neumístíte hluboko do bezpečí základny, ale naopak těsně za obrannou linii. Obranné věže, statičtí enti, brána umožňující zaplavit blízké okolí a další vylepšení tak dostanou smysl při každém nepřátelském útoku.

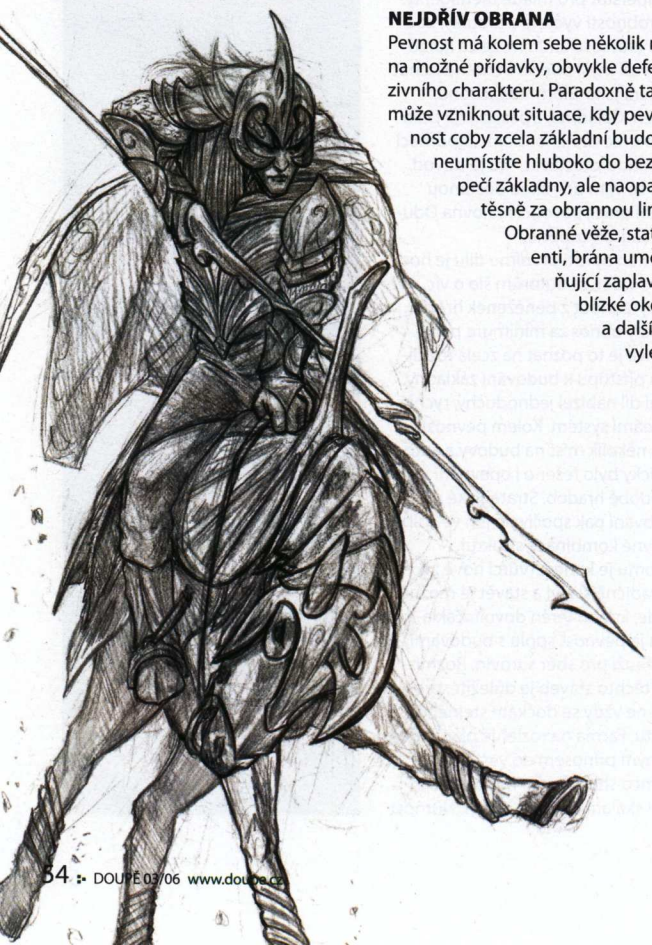
Srdéčko každého stratéga zaplesá při stavbě opevnění. Jedním z přídavků k pevnosti je bod, z něhož jde do jiného bodu postavit zeď. Samozřejmě mohou být postaveny samostatně, díky čemuž můžete rozmístit zeď přes celou mapu, budete-li mít dostatek surovin. Když už máte zeď, jistě oceníte možnost na takřka libovolném místě vykousnout bránu a předeším na vámi vybraná místa postavit obranné věže, balisty, katapulty a podobné nástroje zkázy. Jen byste měli počítat s tím, že malí mrštní goblini vaši zeď chladnokrevně přelezou.

JÁ, GEROJ

Máte zabezpečenou základnu a partu hrdinů, proto je na čase vybudovat mocnou armádu a vrhnout ji proti nepříteli. Jednotky fungují systémem kámen-nůžky-papír, jak už je konec konců dnes standardem. Ideálně tedy sestavíte armádu rovnoměrně z různých typů jednotek, abyste byli připraveni na každou situaci. Čelo vašich šiků bude tvořit jízda s kopiníky, za nimi půjdou pěší jednotky podporované lučišníky. Někde kolem budou pobíhat hrdinové a nad tím vším se vznášet mocní orli, draci a podobně.

> Mezi obránci se prožene vaše jízda a smete zbytky nepřátel

Boje velkých armád byly jedním z hlavních lákadel první BfME a ani v druhém dílu tomu není jinak. Opět ale počty jednotek nedosahují tak závratných čísel, jaké bychom si přáli. Situace, kdy jste napadeni ze zálohy a už se pomalu loučíte se svými lukostřelci, nejsou neobvyklé. Jenže projektily dovedou útočníky rozhodit do té míry, že se mezi



Plác! Dobrou noc, obludo

Dobře se opevnit je základ

Za chvíli tu proběhne finále v krasokorčulovanie

Příprava na vylodění v Normandii

HRDINOVÉ DOBŘÍ I ZLÍ

Glorfindel
Náš výčet začíná jedním z nejstarších a nejsilnějších elfů. Glorfindel byl dost mocný na to, aby se utkal s prstenovými přízraky při záchraně Froda. Nakonec mu ale byly svěřeny úkoly na pomoc Roklince místo toho, aby se stal členem Společenstva Prstenu.

Haldir
Se Společenstvem Prstenu se setkal na hranicích Lórienu a nakonec jej nechal vstoupit. Svoji úlohu sehrál především v bitvě o Helmův žleb, kde vedl elfy, nicméně tam také byl zabit.

Odula
Je považována za královnu pavouků. Mnoho jejích potomků sídlí v Temném hvozdě, jako i ona kdysi. Teď je jejím domovem hranice Mordoru a Gondoru, kde se také setkala s Frodem a Samem. Přestože ji Sam ranil elfí čepelí, Odula se stále skrývá poblíž Cirith Ungol a šíří své zlo.

Drogoth
Jen málo draků otevřeně touží po moci a žádný tak jako Drogoth. Jeho hlad byl dlouho potlačován, dokud ho naplno neprobudila síla Prstenu. V tu chvíli se Drogoth stal jednou z nejmocnějších entit ve Středozemi a jen organizovaná armáda je s to ho přemoci.

vystrašenými obránci prožene vaše jízda a smete zbytky nepřátelských jednotek. Podobné zážitky by se daly považovat za detaily, ale přesně tyto detaily dělají dobré hry.

Součástí bojů jsou i hrdinové a jejich schopnosti. Přes nepříliš vysokou obtížnost hry přijdou chvíle, kdy si rádi vypomůžete. Schopnosti hrdinů obvykle zahrnují nejrůznější speciální útoky. Vaše možnosti jsou o něco různorodější. V boji vaše jednotky získávají zkušenosti, což vede nejen k jejich zlepšení, ale i ke kumulaci bodů, za něž si schopnosti koupíte. Kdo by pohrdl léčením jednotek, oslabením nepřátel, mocným zemětřesením či třeba povoláním Toma Bombadila? Stejně tak bychom neměli opomenout rozšíření bojů i na vodní hladinu – ano, budou lodičky.

TAKTIKA A AKCE

Zmizela strategická mapa mezi misemi – ty jsou nově striktně lineární. Ještě ale zbývá mód Válka o Prsten. Jedná se o strategický boj po celé relevantní části Středozemě, který ale probíhá tahově. Hardcore pojetí příjemně kontrastuje s přímočarostí kampaní. Přesto si dovolím zapochybovat o širším prosazení tahové části, ačkoli v multiplayeru slibuje zajímavý herní zážitek.

Zůstává otázkou, jak se BfME2 hraje, zvláště v porovnání s předchozím dílem. Ten minimalizoval péči o zázemí na několik kliknutí myší rozložených do sotva pár minut, důraz byl kladen na boje, které sice byly atraktivní, ale přes objektivní kvality koktejlu jménem BfME něco chybělo. Druhý díl mnoho nedostatků odstraňuje a přidává něco navíc.

Náplň misí je pestrá. Často končí prostým zničení protivníka, ale cesta k cíli bývá klikatá. Obvykle začínáte s úkolem „dojdi tam a tam a uvidíme, co bude". V průběhu mise ale dochází k řadě událostí, které cíle doplňují. Tu vám obr přehradí cestu, tu a tam se dostane spřátelený hrdina do pasti a musíte jej zachránit, jindy je zase potřeba zničit protivníkovy obranné věže. Díky tomu se neustále něco děje, což uvítáte zvláště při vývoji rozličných vylepšení a šetření na jejich zaplacení.

JEDEN VŠECHNY PŘIVEDE, DO TEMNOTY SVÁŽE

Battle for Middle-Earth 2 jde nejen úspěšně ve stopách svého mladšího sourozence, ale jako správné mladší dítko ho překonává. Volnost ve stavění, zdi a námořní bitvy přidaly do hry hodně. BfME2 je vydařenou RTS, která se navíc může pyšnit jedním z nejatraktivnějších světů, jaké lze na monitory dostat. Jestliže kvalitní mlátičce The Return of the King licence jen ublížila, protože kvalita hry byla zastíněna nepatřičností žánru, pak BfME z Tolkienova světa a Shoreovy hudby těží maximum.

Už se nenechává svazovat dějem knihy či filmu – jen lehce pluje kdesi kolem a nabízí zcela jiné, nikoli však neméně zajímavé zápletky. Stratégové si zahrají kvalitní RTS a jako bonus dostanou parádně zpracovaný svět s překrásnými animacemi a hudebním doprovodem. Příznivci Tolkienova světa tu mají atraktivní pohled na události z doby Pána prstenů, na něž se děj knihy/filmu nesoustředí, a k tomu si zahrají kvalitní strategii.

Nicméně najdou se mouchy. V některých ohledech se zdá důraz na grafické detaily menší než v prvním díle, což je poněkud nepochopitelné. Animace budov jsou chudší, jednotky vypadají při maximálním přiblížení lacině. Když už jsme u kamery – maximální vzdálenost od povrchu není nijak závratná, takže orientovat se ve složitějších bojích není jednoduché. Ale tak, jako vás bezchybně seřazené šiky naplní pýchou, celá hra zase pocitem, že se něco povedlo a stálo za zahrání. Užijte si to. A pozdravujte Toma.

Před pikolou za pikolou zlobr nesmí stát...

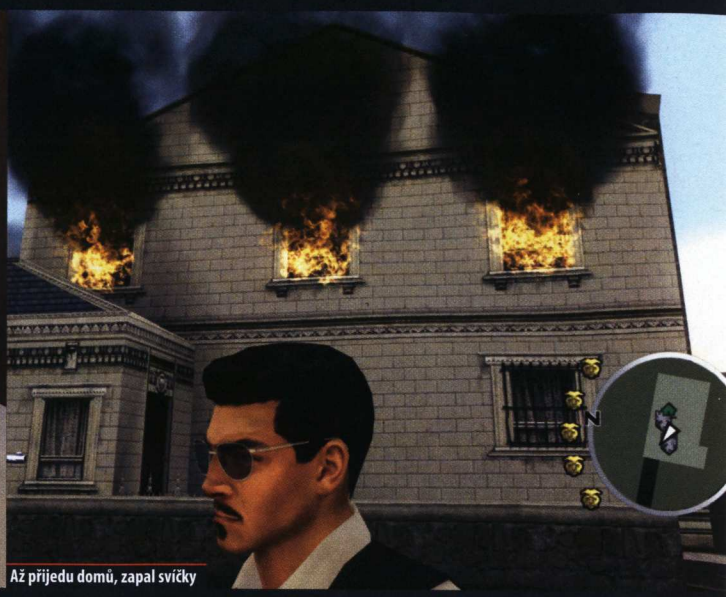
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2

8,7 VERDIKT

- Méně známé události z doby Války o Prsten
- Možnost stavět kdekoli
- Systém opevnění
- Vývoj cílů mise během hry
- Audiovizuální zpracování světa

- Místy menší důraz na detail než minule
- Délka singleplayeru
- Pro zkušené hráče nižší obtížnost

Povedená strategie, ve které se snoubí kvality žánru a atraktivita světa. Od minulého dílu je patrný krok kupředu.



Až přijedu domů, zapal svíčky

Godfather

Poválečné mafiánské drama odkoukané z obrazovek budoucnosti

Bylo jen otázkou času, než EA zakročí. Velkolepý úspěch série GTA, jejíž každý díl zaujme miliony hráčů, nemohli nechat dlouho bez odezvy. Ač se dlouho dobrovolně zajímavého segmentu trhu vzdávali (jedním z pravidel společnosti bylo nevydávat hry s ratingem „pro starší 18 let"), tabu bylo zbořeno a vydavatelský gigant se s vervou a bezkonkurenčním finančním zázemím vrhá s velkým zpožděním do žánru městských akcí. Jeho odpovědí na GTA je Godfather.

Bohužel jde o odpověď značně nesebevědomou. Celou dobu jako kdyby vám Godfather říkal: „To umíme taky." Nedá se než souhlasit. Většina prvků ze San Andreas opanovala i poválečný New York. Kategorie „nové nápady a inovace" však poněkud překvapivě zeje prázdnotou. Od šlechtěného projektu největšího vydavatele na světě jsme čekali víc.

KMOTR SE POSTARÁ

Nemusíte kvůli tomu hledat upilovanou brokovnici a vydávat se do sídla společnosti bestiálně pomstít památku skvělé knižní (filmové) trilogie. Godfather je všechno, jen ne špatnou hrou. Nabízí skvělou zápletku zasazenou do atraktivního prostředí a jen s ní strávíte zhruba patnáct hodin zábavy (čistého času – ve skutečnosti tedy díky mnoha opakováním mnohem víc). Příběh se odehrává paralelně s událostmi prvního filmu, přičemž hlavní hrdina sice není původní postavou, ale přesto do děje naprosto nenásilně zapadá. Coby člen Corleonovy rodiny zažijete veškeré důležité události – postřelení Dona, návrat Michaela a mnoho dalšího (netřeba dále rozebírat – fanoušci vědí a nováčci, kteří ke Kmotrovi ještě nepřičuchli, budou o to více překvapeni).

Corleonova mafiánská rodina je ale pouze jednou z šesti famílií, které bojují o vliv v ulicích New Yorku. Směr příběhu je tak poměrně jasně daný a už od počátku víte, že se po vás nebude chtít nic menšího, než se vypořádat s veškerou konkurencí a ovládnout město od Manhattanu až po New Jersey. Cesta ke slávě je však mimořádně trnitá a vede přes množství rozmanitých misí, dovedně kombinujících všechny možnosti hry.

Zpočátku coby bezejmenný nýmand bojujete pouze pěstmi nebo baseballovou pálkou, později nakouknete ke střelným zbraním, s nimiž se záležitosti řeší podstatně rychleji. Nechybí pochopitelně ani obligátní honičky s nepřáteli, případně policií, a dočkáte se i stealth úkolů. Godfather není lakomý na zvraty, takže se nemusíte bát, že mise „přesvědč obchodníka ke spolupráci" skončí obhlížením zboží v jeho krámě. Ďábelská kombinace akce, vyjednávání a konec konců i adrenalinové jízdy vytváří z každé mise lákavou směs, po jejíž konzumaci si oddechnete, že ji máte za sebou, a začnete se těšit na další.

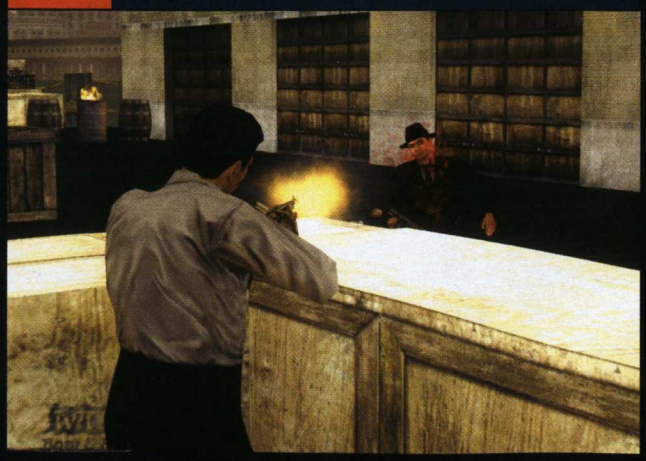
TENTO TÝDEN JSTE JEŠTĚ NEZAPLATIL...

To ale pochopitelně není vše. Mimo hlavní dějovou linii existuje spousta dalších příležitostí, jak si zastřílet nebo se projet po městě vyšší než dovolenou rychlostí. Princip je totožný s GTA. Pokud neplníte některý z dějových úkolů, můžete dělat, co se vám zlíbí. Projíždět se v ulicích velkoměsta, přesvědčovat dosud odolné obchodníky, že když vám budou odvádět nepatrný poplatek, nerozstřílíte jim půlku obchodu. Můžete přepadávat dodávky s ilegálním obsahem, hledat a vykrádat sejfy, nebo se jen tak protloukat New Yorkem a otravovat lidi (z čehož ovšem většinou nic nekouká).

V rámci služby rodině narazíte i na vedlejší nepovinné mise. Vždy se najde někdo nepohodlný, koho je třeba odstranit. Kromě rodinného

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Třikrát zemřel při předváděcce Blacka

> Už od začátku je cíl jasný – musíte ovládnout celé město!



Platforma
PC, PS2, PSP, Xbox, Xbox 360

Žánr Městská akce
Výrobce EA
Distributor v ČR EA Czech
Homepage godfather.ea.com
Minimální konfigurace Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta (podporující DirectX 9), 5 GB na HDD
Lokalizace Manuál

KONKURENTI
- True Crime: Street of L.A. **8,0**
- GTA: San Andreas **9,0**
- Mafia **9,0**

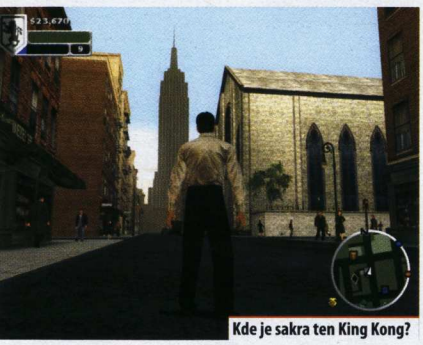
pokulhává i zpracování vozů. Kapoty jsou nepřirozeně rovné a lesklé. Co hůř – nejděsivější je na nich počet. Díky Godfatherovi jsem získal pocit, že v poválečném New Yorku jezdilo všeho všudy pět druhů aut. I když se hra odehrává v delším časovém rozpětí, změna není vůbec patrná a chuť vyzkoušet „ještě tamto auto" mizí po prvních dvaceti minutách.

Vozidla plní jen funkci přibližovadel, a tak je jedno, do kterého nasednete. Pokud nenarazíte na nejpomalejší dodávku, nebudete mít motivaci přesedat. Při honičkách vás dostihnou tak jako tak a pár sekund zrychlení nenahradí ztrátu z hledání lepšího auta. Nepříliš velký důraz na automobilovou stránku hry dokazuje i absence informace o aktuální rychlosti, možnost nasednout do jakéhokoliv auta na silnici (stačí zakřičet a řidič svůj vůz bez odporu a uškrtíte jej strunou?

Záběry jsou naturalistické a v průběhu bitvy nejedenkrát zlomíte protivníkovi vaz za doprovodu nepříliš optimistického zvuku. Speciální údery pro zabití mají i střelné zbraně, a i když se po jejich aktivaci vystřelené mozky neválejí po ulici, Godfather je brutální. Přesto je (paradoxně) vyznění o poznání „dětštější" než v případě české Mafie. Přepočítávání zabitých chodců a ukradených vozů na „Heat meter", který shrnuje aktuální zájem policie o vaši osobu, rozdávání bodíků k několika vlastnostem při přechodu na vyšší úroveň, hledání filmových kotoučů alias balíčků z GTA – to vše připomíná slavnou sérii víc, než by bylo zdrávo. GTA je parodie a zábava, Godfather vážné téma, a tak to občas skřípe.

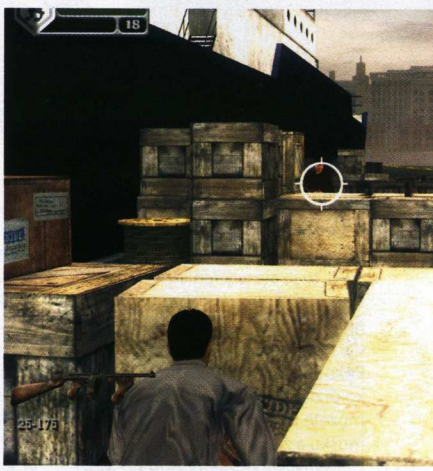
TAK KDE JE TEN KULOMET?!

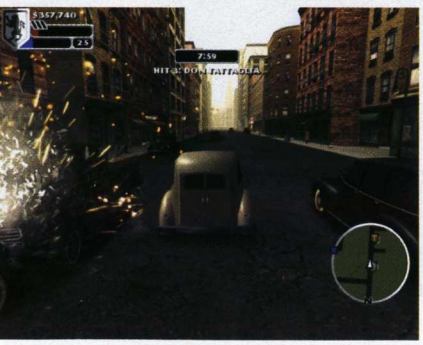
Zpátky ke zbraním. Akční přestřelky jsou zábavné, adrenalinové a promyšlené. Godfatherovi se navíc vůbec poprvé povedlo do PC ver-



Kde je sakra ten King Kong?

> Přestřelky jsou díky automatickému zaměřování zábavnější





kata si zahrajete také třeba na vojáka – když budete dobývat důležité budovy a sídla konkurenčních mafiánů.

I LOVE NY

Nenechte se ale do ničeho nutit! Autoři se naštěstí vystříhali úkolů typu „a teď získej 20 obchodů a pak se uvidí". Variabilita designu jednotlivých misí byla zachována i v rámci jejich návaznosti a nikdo vás do ničeho nežene. Až na výjimky můžete všechny zabijácké či jiné mise ignorovat a soustředit se pouze na rozvíjení hlavní zápletky, což není (díky její přitažlivosti) zase takový problém.

Godfather se odehrává v osekané verzi New Yorku. Pět velkých čtvrtí se San Andreas rovnat nemůže, svou úlohu však plní dobře. Město je zpracováno zajímavě (podle reálných základů), bohužel se soustředí opravdu jen na pět čtvrtí, které spolu ne vždy sousedí, a tak jsou spojeny dálnicemi. Výsledný dojem je zvláštní a nerealistický (stavět čtyřproudovku k deseti ulicím se myslím nevyplatí ani v Americe). Co ztrácí na kompaktnosti, dohání virtuální New York programátorskou zdatností. Zapomeňte na dělení na mise – všechny přechody jsou maximálně plynulé, bez nahrávání (několikasekundovou výjimku představuje načítání další mise). Do budov tak můžete vejít okamžitě poté, co vystoupíte z auta.

PRO PĚŠÍ TURISTIKU!

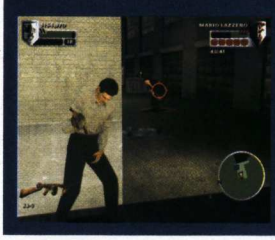
Což ale nebudete dělat příliš často – chybí důvod. Vozový park je bohužel aspekt, který je na Godfatherovi ze všeho nejodfláklejší. Nejenže je pocit z jízdy nevěrohodný (občas řízení připomíná spíše malá elektrická autíčka na dálkové ovládání), ale opustí) a snaha autorů nabídnout hráči ovládání ve stylu akčních střílečka (myš + čtveřice kláves WASD). Naštěstí můžete řídit i klasicky šipkami (ovládání můžete měnit dle potřeby).

BEZ PISTOLE DO MAFIE NELEZ

Zatímco zábavnost GTA dílem spočívá v řízení spousty vozidel a dílem v akci, u Godfathera je rovnováha výrazně porušena ve prospěch akce, která je mnohem propracovanější a zábavnější. Už obyčejné pěstní souboje jsou zpracovány detailně – protivníka můžete udeřit zleva, zprava, zespodu, můžete přidat na síle (při ztrátě rychlosti, čehož může protivník využít a převzít iniciativu), chytit nepřítele za límec, cloumat s ním, vláčet jej nebo odhodit. Pokud proniknete do tajů propracovaného systému, budete se moct zbavit nepřítele dvěma rychlými údery a shozením ze střechy. Nebo se raději potají přiblížíte zezadu

GODFATHER SI UŽIJETE, KDYŽ...

- zapomenete na Mafii
- nepotřebujete k jízdě víc než pět druhů aut
- máte rádi zbraně a divoké přestřelky
- vám nevadí lámat protivníkovi vaz
- vás nerozzuří občasné úlety kamery
- si zvyknete na automatické zaměřování
- jste městský typ a nezasteskne se vám po venkově



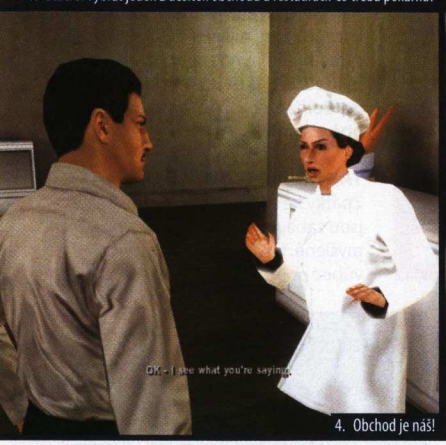
JAK SE KUPUJE CHLEBA

Jednou z nejrozšířenějších vedlejších aktivit hry je vybírání výpalného. Týdně získáváte z každého vámi kontrolovaného obchodu určitou částku.

1. Stačí si vybrat jeden z desítek obchodů a restaurací. Co třeba pekárna?

2. Nejdříve je nutné zlikvidovat původní strážce oblasti

3. Rozbitá výloha a pět mrtvol před obchodem majitelku dostatečně obměkčily



4. Obchod je náš!

5. To není vše – většina prodejen skrývá vzadu mnohem výnosnější, ilegální obchody

6. Konkurenci opět zlikvidujeme a majiteli otevřeme sejf

ze hry zapracovat solidní systém automatického zaměřování, jenž byl doposud doménou konzolí. Sice můžete používat i klasické míření myší, to je ale nepřehledné a díky tomu obtížnější. Jak automatika funguje? Poměrně jednoduše – pravým tlačítkem myši označíte nejbližší cíl. Pokud vám vyhovuje, pravé tlačítko držíte a levým pálíte. Zároveň můžete pohyby myši dorovnávat mušku a zamířit třeba na hlavu.

Nerealistické zjednodušení? Možná, ale díky němu jsou přestřelky mnohem zábavnější a místo míření se můžete soustředit na taktiku, pohyb nepřátel a jejich likvidaci, hned jak vykouknou zpoza překážky. V kombinaci s krytím za zdmi, z nichž postava vykoukne jen při střelbě a pak se opět automaticky skryje, vám Godfather dává prostor více hrát a „méně lovit pixel pravé ruky nepřítele schovaného za rohem".

Samozřejmě, i tento systém má své limity. Čas od času vás rozhodí, když nezaměří jako prvního nepřítele, který je pár metrů od vás, přesto jsou pistolové/kulometové/brokovnicové přestřelky díky němu jednou z nejzajímavějších pasáží hry.

Na ovládání si ale budete muset zvyknout, což platí i o podivném chování kamery. Zejména při řízení bez použití myši (která mj. natáčí kameru) má tendenci klesat na úroveň vozovky, takže přes celou obrazovku vidíte jen kufr svého vozítka, a co se děje vepředu, můžete jen odhadovat podle intenzity skřípění plechů a nárazů.

Autoři ve hře představili ještě jednu ovládací novinku. Ovládání úderů pomocí myši. Místo mačkání tlačítek můžete protivníka zlikvidovat rychlými tahy svého počítačového hlodavce. Myšlenka pochází z konzolových verzí, kde tutéž funkci plní analogová páčka. Praktické využití na PC je sporné, protože tlačítko stisknete klidně i třikrát, než dokončíte jeden pohyb myši.

ROZPORUPLNÉ KŘIVKY

„EA – to je továrna na peníze, vezmou licenci, udělají skvělou grafiku do blbé hry a prodávají miliony," říkají mnozí zlí jazykové. Jenže přišel Godfather a ono nic! Grafická revoluce nepřišla. Když si poprvé pustíte hru, skoro byste si ji spletli s Mafií. Rozdíl se samozřejmě zvýrazní aktivací antialiasingu a dalších efektů, přesto ploché textury či mafiáni podobní jeden druhému celkovému dojmu ze hry nepřidávají. Vizuální detaily ale nechme stranou. Mnohem horší je, že většina obchodů má podobnou strukturu, a když dobýváte například sídla konkurenčních rodin, víte přesně, kam jít a kde čekat nepřátele. Všechny paláce jsou totiž stejné!

Dojem z technického zpracování zachraňuje hudba, která využívá motivy z filmu a poměrně rychle reaguje na situaci na obrazovce. Dabing známými herci pochopitelně nechybí a dočkáte se i Marlona Branda (byť huhlá nejvíce ze všech, takže se spíše než na slavného herce soustředíte na titulky). Dočkáte se i filmu samotného – respektive různých ukázek z něj, které se zpřístupňují zároveň s každou dokončenou misí.

Godfather je výbornou hrou. Nabízí skvělou akci se zajímavým příběhem, jehož životnost násobí množství vedlejších činností, kterým můžete a nemusíte propadnout. Část hry, kterou strávíte za volantem, je zklamáním. Největší „rozčarování" se ale skrývá jinde. Přes všechny schůzky s Corleony, stařičké vozy a vybírání výpalného si pořád budete připadat jako v některém z dílů série GTA. Zařazení po boku prodejního trháku posledních let není shazující nadávkou. Je však otázkou, zdali EA opravdu jen chtěli ukázat, že umí udělat stejnou hru – a nic navíc.

7. Spolupráci se pak bránit vůbec nebude

DRUHÝ NÁZOR: KAMIL GRIC

„Těžko říct, který z pocitů převažuje – spokojenost, nebo zklamání? Godfather vám dá okusit obou. Na jedné straně těží z výborně zvládnuté akční pasáže, na straně druhé zklame nedotažením desítek detailů a automobilovou částí, která je pouze do počtu. Přinesl několik zajímavých nápadů (vyjednávání, zaměřování atd.), ale oči se nenabaží – graficky zapadá do lehkého nadprůměru. A tak bych mohl pokračovat dál a dál. Nad vším ale stejně tak dobře převažuje atraktivita herního děje, díky které se od herního Kmotra jen těžko odchází."

Hodnocení: **7,9**

Godfather

8,2 VERDIKT

- ▲ Skvělá akční část
- ▲ Dovedně využité příběhové pozadí
- ▲ Herní doba
- ▲ Nelineární svět
- ▼ Odfláknuté automobily
- ▼ Složité a zlobivé ovládání
- ▼ Nic nového oproti GTA

Nelineární akce zasazená do města s širokou nabídkou práce pro mladého gangstera. GTA 6 s filmovou licencí.

Jsou pro vás Mobility moc složité?

ČTĚTE MOBILMANII!

Nejlevnější časopis o mobilních telefonech

Píšeme o mobilech jasně a srozumitelně

Každý měsíc 52 stran za super cenu

Recenze všech nových mobilů

Nejlepší javové hry, obrázky a melodie pro váš mobil

Toca Race Driver 3

I bez autoškoly můžete urvat kariéru závodního pilota

Čísla (i fakta) hovoří jednoznačně. Sedmdesát licencovaných vozů v pětatřiceti různých motoristických disciplínách, to vše na osmdesátce tratí zvučných jmen a okořeněno vylepšenou grafikou. Lákavá nabídka, že ano?

JAK SE ODLEPIT?

O Toca Race Driver 3 bylo napsáno tolik, že by bylo hříchem strohé opakování již řečeného. O jednom se však herní novináři z pochopitelných důvodů nezmínili. Recenzi nemůžu začít jinak, než popisem dominantní složky třetího dílu: hratelnosti, která nezůstává nic dlužna nejtajnějším snům každého závodníka.

Na první pohled se Toca Race Driver 3 tváří jako obyčejná závodní hra s pohlednou grafikou. Prodíráte se skrz startovní rošt až kupředu, berete zatáčky smykem, občas havarujete. Nic, co by nebylo denodenním chlebem závodních pilotů. Proč tolik povyku? Pochopíte teprve v okamžiku, kdy se budete zvedat ze židle. Nejde to. Musíte dokončit další závod. A když už jeden, proč ne další? Náhle přichází nabídka od sponzora, a protože se chcete svému chlebodárci zavděčit, začnete s tvrdým tréninkem. A tak stále dokola.

Člověk dokáže u Toca Race Driver 3 sedět hodiny a je neustále vtahován do světa řvoucích motorů. Nenápadně a pozvolna se na povrch derou kvality nového dílu, který své předchůdce převyšuje ještě nápaditější a bohatší hratelností. Vozy se ovládají intuitivně, ale vždy záleží na zvolené obtížnosti. Sáhnete-li po arkádě a vypnete všechny „nepříznivé" fyzikální zákony, vůz sedí na silnici jako přibitý. Stačí ale několik zásahů do nastavení a vše se rázem mění na jeden velký mlhový opar z protáčejících se pneumatik. Plyn musíte na startu jen jemně polechtat, v opačném případě můžete navštívit hodináře. Vnitřní systém rozlišuje i markantní rozdíly mezi předním a zadním (potažmo i 4×4) náhonem kol. Musíte mu přizpůsobit nájezdy do zatáček i jejich plynulé průjezdy, nebo se připravit na časté pikniky při výletech mimo trať.

> Závod po závodu se zlepšujete, oslňujete sponzory a vyděláváte peníze

VYHRAJTE SI PODLE GUSTA

Třetí Tocu charakterizuje neuvěřitelný smysl pro detail. Každé auto se odlišuje od zbytku vozového parku. Ať již náhonem, počtem rychlostních stupňů, chováním na silnici nebo prostou výdrží. To však platí pouze pro fyzikální model. Zvuk motorů často nesedí, závodní předválečný speciál nemůže hvízdat jako současný Renault Clio V6. Nebo snad ano? Náplastí na krvácející ránu je možnost hromádku jezdícího plechu naprosto zlikvidovat. Stačí sebemenší střet s oponentem a už z kokpitu vidíte, jak se vám promačkává karoserie, praská čelní okénko, upadávají dveře, kola, spoilery, nárazníky a mnohé další části. Indikace v pravém dolním rohu pozorně sleduje stav vozu. Pokud je žalostný, postižená část se vyobrazí červeně.

Jeden příklad za všechny. Závod série Indy Car, start za jízdy. Rovinka probíhá podle představ, ale řazení do první zatáčky znamená konec pro první protihráče. V lepším případě vypadnou mimo trať, seberou se a dojedou do boxu. V horším případě zaviní „dopravní" kolaps, jenž končí hromadnou srážkou.

Závod se často zvrhává v taktický souboj a znatelně ho ovlivňuje rychlost mechaniků (při povinných zastávkách v boxech). Zničené přední přítlačné křídlo je vyměněno během okamžiku, oprava zadní části vozu zabere i dlouhou minutu. Deformačních zón je obrovské množství a téměř každá havárie má přímý vliv na jízdní vlastnosti automobilu. Někdy můžete vlivem horší aerodynamiky jet pouze pomaleji, většinou však po pořádné motanici ani neudržíte přímý směr, řízení táhne na stranu a převodovka naříká nad přeskakujícími rychlostními stupni.

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Přemýšlí, jak oddělit Čechy od Moravy

Platforma :- PC, PS2, Xbox

Žánr :- Závodní simulátor
Výrobce :- Codemasters
Distributor v ČR :- CD Projekt
Homepage :-
www.codemasters.co.uk/tocaracedriver3
Minimální konfigurace :-
Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 32MB grafická karta, 2 GB na HDD
Lokalizace :- Neoznámeno
Cena :- 999 Kč

KONKURENTI
:- Toca Race Driver 2 **7,0**
:- GTR **8,0**
:- GT Legends **8,5**

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 01/06

Spolujezdec si odskočil

Renault Clio je malý, ale šikovný

AUTO, AUTA, BUM... PO AUTU

Vozový park se dělí do šesti základních skupin, z nichž každá obsahuje několik dalších podskupin. Následující výčet přitom není kompletní.

Classic – Malý průřez historií motoristického sportu. Nechybí zde 1930 Vintage's Grand Prix, Grand Prix 1960 nebo Williams Grand Prix 1980 a 1990. Zvučná jména zvučných strojů, které se zapsaly zlatým písmem do jezdecké kroniky.

GT – Burácející motory s enormními objemy válců a zároveň auta snů. Přesně taková je kategorie GT. Obsahuje nejen Plamer Jaguar JP1 a World GT, ale i například World GT NGT a populární GT Tuning Cup.

Oval – Této kategorii závodů holdují především v zámoří. Jízda na okruhu ukáže, kdo je za volantem nejsetrvalejší. Za zmínku stojí především US Speedtruck Challenge, Indy Car, US Dirt Series a Dodge Super Speedway Tour.

Touring Cars – Závody cestovních vozů a tahačů si své příznivce nachází zejména v Evropě. Série DTM se jezdí i v Brně (pomineme-li letošní ročník). Nezaostávají ani vozy – European V6 Championship, V8 Supercars či Supertruck International Series.

Off-road – Jízda v nehostinných podmínkách klade jiné nároky na vozový park, auta jsou téměř výhradně vybavena pohonem všech čtyř kol. Svou přítomnost v této oblasti hlásí třeba seriály Off-road Buggy Nationals, International Rallycross, 4×4 Monster Series nebo Group N Rally.

Open Wheel – Pro milovníky formulí je třešničkou na dortu kategorie Open Wheel. Jak známo, odkrytá kola létají při nehodách daleko, což je k vidění především v Euro Karting Championship, Formula Ford, Formula 3 a BMW Williams Challenge.

Tolik koní není ani na dostizích

... Požitek z jízdy, k nezaplacení

NADLIDŠTÍ BŘÍDILOVÉ

Umělá inteligence je poměrně variabilní, vyváženost jí ale chybí. Na nejjednodušší obtížnost se oponenti chovají slušně, drží svou stopu a prakticky nepředjíždějí. Jezdí pasivně, až defenzivně, což nechává vrátka ke stupňům vítězů otevřená dokořán. Nejtěžší obtížnost je ale přehnaná. S konkurencí se téměř nedá držet krok, a pokud se přizpůsobíte jejímu tempu po několikatýdenním intenzivním trénování, objeví se problém s předjížděním. Oponenti jsou agresivní a žádná špinavost jim není cizí. Bohužel neexistuje zlatá střední cesta. Tu si musíte vytvořit nastavením klíčových vlastností ostatních řidičů.

Toca Race Driver 3 nabízí kromě klasických módů (rychlý závod, závod na čas) také dvě kariéry. Obyčejný šampionát a World Tour. V něm se, stejně jako v předchozím dílu, ocitnete v motoristickém sportu coby mladý benjamínek dychtící po úspěchu. Závod po závodu se zlepšujete, oslňujete sponzory, vydělváte peníze, přestupujete z kategorie do kategorie. To vše za doprovodu nezbytných videí, navozujících dojem příběhu.

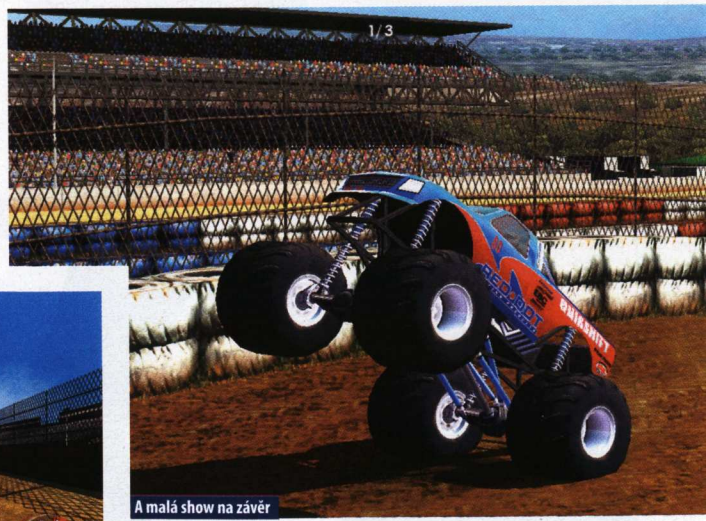
Grafika nezklamala. Alespoň ne ty, kteří brali screenshoty od Codemasters s rezervou. Veškeré automobily jsou detailně zpracované, stejně jako okolí tratí. Samozřejmě nechybí ani odlesky od kapot či kaluží nebo přesvědčivě vypadající stínování. Jednou z drobností, před níž zůstává rozum stát, jsou točící se kola, respektive nápisy na pneumatikách. V rychlosti tři sta padesát kilometrů za hodinu na nich je stále čitelný název výrobce. Podobných věcí najdeme v Toca Race Driver 3 povícero. Příkladem je roztodivné jiskření pozůstatku z urvaného kola a další vady na kráse, které ale nemají na dojem ze hry téměř žádný vliv – pokud odhlédnete od malého šrámu na kapotě, nemusíte ani na okamžik váhat. Nová Toca vám nabídne projížďku snů.

Toca Race Driver 3 — **8,6** VERDIKT

- ▲ Mnoho vozů a tratí
- ▲ Kariéra mladého jezdce
- ▲ Vynikající hratelnost
- ▼ Chybky v grafice
- ▼ Některé pazvuky
- ▼ Nevyvážená obtížnost

Komplexní pojetí a obrovský rozsah série Toca Race Driver se v třetím díle potkal se špičkovou hratelností – dohromady tvoří závodní vrchol dosavadní sezóny.

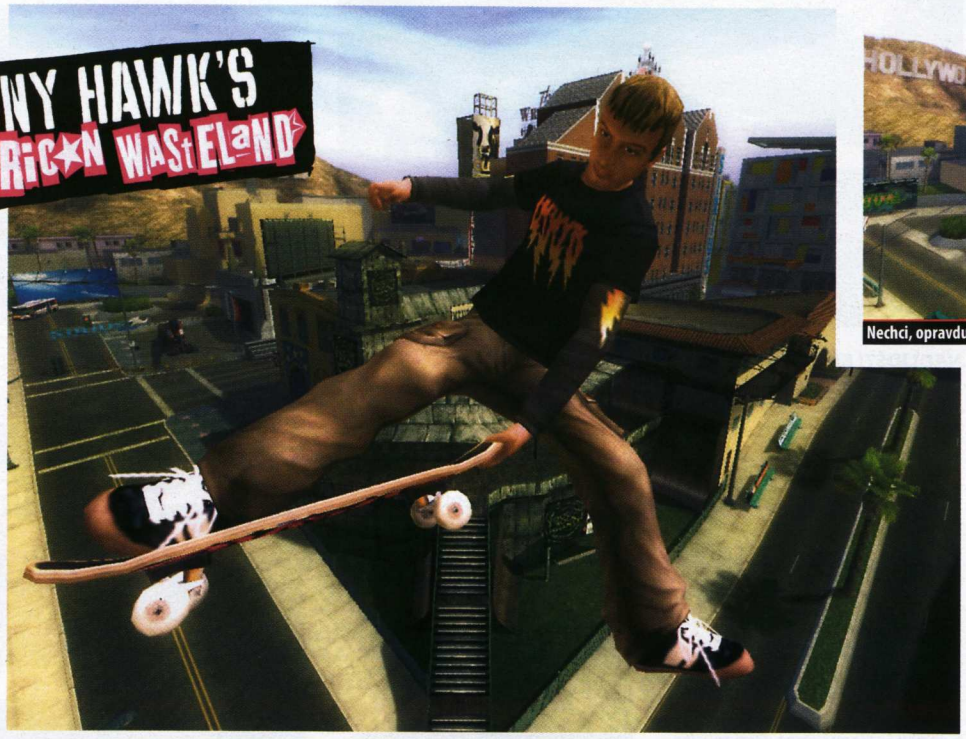
I bez blinkru to jde



A malá show na závěr

Klasický Pontiac v bahenní koupeli

Už si to smažím pro pohár



Nechci, opravdu nechci vidět ten pád

Tony Hawk's American Wasteland

Něco mezi skateboardovou simulací a divočinou. Něco mezi dobrou a špatnou hrou. Nebo prostě něco

Některé věci se nemění, jiné ano. Venku se pomalu rozednívá a já zase strávil nad novým Tony Hawkem bezesnou noc. Ne první, ale dost možná poslední. Nemůžu totiž říct, že bych se bavil tak jako dřív. Ale to bych předbíhal. Hrál jsem skoro všechny předcházející díly série a také PS2 verzi American Wasteland. Té se, dokonce přímo ode mě, dostalo vcelku slušného hodnocení, nicméně s verzí pro PC (a mimochodem i pro Xbox 360) to nebude tak slavné.

Xboxové verzi bývá vytýkáno nevyužití grafického potenciálu next-gen konzole a malinko to ukazuje i na řadu problémů s Tony Hawk's American Wasteland (THAW) na PC. Konverze totiž proběhly v obou případech laxně. Proč se také s něčím piplat, když už to má za sedm let existence tolik fanoušků, že už se to „nějak prodá". Zvláště v prostředí nulové konkurence. Přitom THAW měl potenciál stát se nejlepším dílem celé série.

Neversoft nás zásobuje novými skatovými hrami s přibližně ročními intervaly. Přestože je to krátká doba na vývoj hry, celá série si udržela více méně vzestupnou tendenci. Po čtyřech dílech v podstatě čistokrevné simulace ježdění na skateboardu (Pro Skater) následovaly dva divoké díly s náznaky příběhu a spoustou neuvěřitelných a bláznivých situací (Underground). Ale pokračování směřuje jinam. Už není cílem zničit vše, na co přijdete. THAW se vrací ke kořenům skateboardingu, jinými slovy se snaží kombinovat to nejlepší z Pro Skater 4 a Underground 2. Nápad je to jistě brilantní, nicméně je také potřeba ho uvést do praxe. Což, jak si nyní povíme, se povedlo jen zčásti. Zvolím pro to jednoduchý postup „věřte, nevěřte" – vezmu prohlášení autorů o tom, co ve hře bude, a řeknu vám, jak je to ve skutečnosti.

Platforma PC, PS2, Xbox 360

Žánr Simulace skateboardu
Výrobce Neversoft Entertainment/Aspyr
Distributor v ČR CD Projekt
Homepage www.th-americanwasteland.com
Minimální konfigurace Procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 3,5 GB na HDD
Lokalizace Titulky
Cena 999 Kč

KONKURENTI
- Tony Hawk's Pro Skater 3 **9,0**
- Tony Hawk's Pro Skater 4 **8,0**
- Tony Hawk's Underground 2 **9,0**

VĚŘTE – NEVĚŘTE

„Užijte si Los Angeles jako jednoho velkého světa. Projíždějte se po něm, jak dlouho chcete, ve hře nejsou úrovně a loadovací obrazovky." Asi hlavní tahák celé hry se během chvíle změní v hořké zklamání a pocit, jako by vás někdo nachytal na laciný vtípek. Nahrávání se ve hře skutečně nedočkáte, jenže LA je nezpochybnitelně rozdělené na několik částí, jejichž velikost se sotva rovná velikosti lokací z minulých dílů. Cestování mezi městskými částmi pak probíhá tu úzkou uličkou, tu jakýmsi tunelem, aby hra měla dost času v pozadí načíst novou část města. Pokud jste příběhu uvěřili, naletěli jste.

„Zajeďte si na skatu nebo BMX. BMX se vyznačuje novou fyzikou a specifickým ovládáním." Příliš silácké, než aby to byla pravda? Omyl. Kolo patří k nejlepším novinkám hry. BMX najdete různě po městě a kdykoli si jej můžete vypůjčit. Ovládání funguje odlišně od skateboardu a řadí se k tomu nejlepšímu, co kdy v Neversoftu vymysleli. V sedle si užijete spoustu legrace, a je proto trochu zarážející, že ho autoři nevyužili více. Úkolů pro jízdu na BMX je málo a mnohých si možná ani nevšimnete.

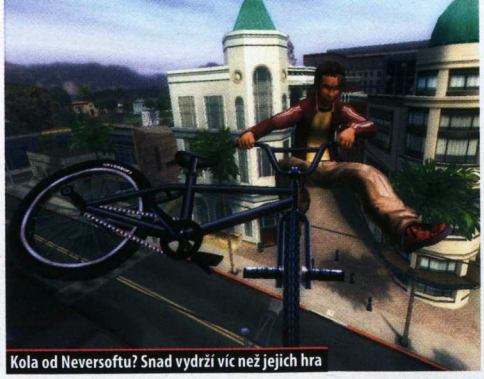
„Zajděte si ke kadeřníkovi, do skate shopů, obchodů s oblečením a tetovacích salonů. Za vydělané peníze tak můžete upravit svůj vzhled." Tak co teď? Pravda, nebo fikce? Zde budu podvádět – je to něco od obojího. Obchody ve hře jsou, i když kopírují GTA San Andreas tak, že byste je snad ani nerozeznali.

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Po zisku not na skladby z Final Fantasy nadšený klavírista

Opět trošku zjednodušená fyzika

Jejich nabídka je ale tak jako tak pramalá. Možná si ještě vzpomenete, kolik neuvěřitelných detailů jste na svém prknaři mohli měnit v minulých dílech. To je pryč. Zbyly jen účesy, oblečení, tetování, skateboardy a doplňky. Žádná výška, váha, svaly, tuk, nic. Jen pět předdefinovaných modelů, z nichž si na začátku vyberete a které se od sebe příliš neliší.

„Užijte si spoustu nových triků jako Natas spin, stojka, grindy a manuály na jedné noze či běhání po zdech." Nové triky jsou tradiční součástí každého nového dílu série. Předpokládáte, že slova autorů jsou pravdivá? Spletli jste se. Jistěže běhat po zdech ještě minule nebylo možné a je tu ještě několik dalších novinek, ale stojka? Natas spin? A další jmenované věci? Vždyť to vše už tu bylo a jako hráče mě docela uráží očekávání, že si to po roce nebudu pamatovat.


Kola od Neversoftu? Snad vydrží víc než jejich hra

Slečna vás postupně seznámí s herním prostředím a svými kamarády (ti vás budou učit triky). Tutorial je sice roztomilý, ale veteráni série jen těžko rozchodí, že triky nebudou moci použít, dokud nesplní příslušný úkol. Odreagování může přijít v podobě Skate Ranche. Zpočátku nevábný prostor se postupně plní rozličnými věcmi, po nichž můžete jezdit, a fakticky si tak stavíte vlastní skatepark.

BMX patří k těm lepším novinkám

> Na první pohled hra nevypadá špatně, ale podíváte-li se podruhé, shledáte minimální grafický pokrok

Už toho raději necháme. Ještě snad zmíním odfláknuté vizuální zpracování. Na první pohled hra nevypadá špatně, ale podíváte-li se podruhé, shledáte minimální grafický pokrok. Překvapí snad jen mizerná optimalizace, kterou pocítíte klidně uprostřed komba, kdy se najednou musí načíst název provedeného prvku a hra se škubne. Dost na to, aby bylo po kombu. Obzvláště tohle vše zamrzí, když si člověk uvědomí, že PS2 verze hry je vlastně docela vydařená. Zkusme se nyní tedy podívat na to, co se na PC povedlo.

KDYŽ SE ZADAŘÍ

V THAW je opět jednoduchý příběh, jenž vás coby venkovského balíka posílá do Mekky skateboradingu – Los Angeles. Příběh je prezentován formou svérázných a rozhodně povedených komiksů, které vám nejednou zvednou náladu. Třeba hned po příjezdu do města, kdy vás dva týpci okradou o všechny věci. Ale sta dolarů ve vaší kapse si nevšimli a navíc se vás ujme punkerka Mindy: to nejhorší je rázem za vámi.

Celkově se hratelnost zklidňuje a skutečně je jakýmsi kompromisem mezi dvěma vrcholy série – THPS4 a THUG2. Ovládání je na klávesnici přeneseno tradičně v použitelné podobě, jen je trošku matoucí označení kláves při textech na obrazovce. Na slušné úrovni je i soundtrack, jenže na to všechno jsme už zvyklí.

Tony Hawk's American Wasteland je zábavnou hříčkou, ale celkový dojem kazí spousta nedostatků v konverzi a minimum skutečně povedených novinek. Pokud nemáte zrovna do čeho rýpnout, THAW vás bude bavit. Ve srovnání se staršími sourozenci ale ztrácí dech a je velkým otazníkem na konci dosud vynikající série.

Tony Hawk's American Wasteland

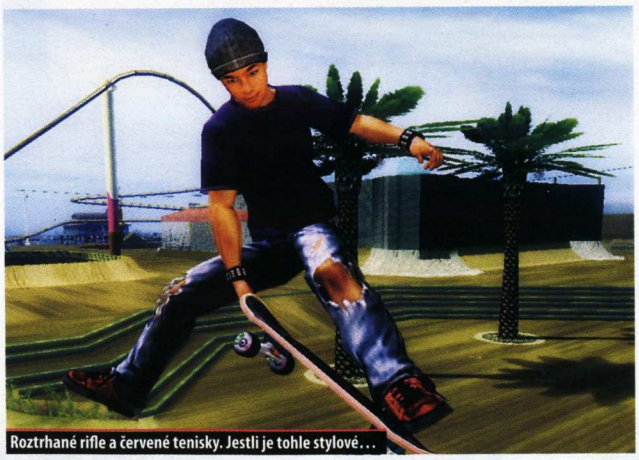
6,9 VERDIKT

- ▲ Ježdění na BMX
  Komiksy vyprávějící příběh
  Skate Ranch
- ▼ Nevydařená optimalizace
  Nedotažený design města
  Nemožnost používat prvky před splněním úkolu
  Graficky zastarávající

Rozporuplná hra se spoustou chyb, které srážejí potenciálně obrovskou hratelnost do vod lehkého nadprůměru.

Tohle vypadá skoro jako Most Wanted

Ne, TADY se tetovat nenechám


Roztrhané rifle a červené tenisky. Jestli je tohle stylové…

Tradičně jde railovat úplně cokoli

Tycoon City: New York

Aneb jak udělat z holandské zemědělské osady desetimilionové obchodní impérium

Platforma PC

Žánr Budovatelská strategie
Výrobce Deep Red Games
Distributor v ČR SeVeN M
Homepage www.tycooncity.com
Minimální konfigurace Procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 1,5 GB na HDD
Lokalizace Manuál
Cena Cena 899 Kč (předobjednávka)

KONKURENTI
- Caesar III **10**
- Children of The Nile **8,5**
- The Movies **7,9**

Není tomu tak dávno, co byl žánr budovatelských strategií mrtvý jako konzerva lunch meatu. Za poslední rok a půl však došlo k úspěšné resuscitaci, na trh se sype jedna hra za druhou a to nejlepší nás teprve čeká v zimě, kdy by měl Caesar IV nastolit samovládu ve své herní oblasti. Tycoon City: New York mu však dělá dobrého předskokana, a než dojde na hlavní program, ovládne prozatím herní pódium on. Hráč bude dělat věci, na které je zvyklý z dávné minulosti – stavět domy, plnit požadavky náročných obyvatel, udržovat jejich spokojenost a hlavně bude utrácet neskutečně americké (rozuměj tlusté) balíky peněz.

JÁ RÁD HAMBÁČ, TY RÁD HAMBÁČ

Bez dlouhého otálení vás hra skrze krátký tutoriál pošle do hlavní kampaně, kde vás ponechá samotného s podrobným ovládacím panelem a tak velkým pozemkem, že byste na něm klidně mohli postavit celý New York (na což ostatně dojde). Místo, na němž uplatníte své stavitelské schopnosti, je obrovským kusem půdy bez infrastruktury a služeb (jen s jednou silnicí a třemi paneláky), tudíž celou metropoli budete budovat od základů. Jakmile se ale dostanete do fáze, kdy vám hra začne klást první požadavky, o zábavu je postaráno až do konce věčnosti.

Hned zkraje hry je hráči přikázáno postavit restauraci, kavárnu a školu. S rostoucím počtem obyvatel bobtná i jejich hlad po dostupnosti služeb. Aby se vaše město mohlo komplexně rozvíjet, je nutné vytěžit z minima maximum. Jeden druh služby musí pokrýt co možná největší oblast a ano, za co nejmenší peníze. Vybuduje-li hráč v centru novou restauraci, z hlediska ekonomiky je výhodné, aby měla co nejvyšší tržby (bude odvádět vyšší nájem městu a vám se do kasy přisypou cenné zlaťáky).

Občané novodobého New York City však do čerstvě otevřené restaurace nepřijdou sami (za předpokladu, že bydlí na druhém konci města a nemají auto). Kolem rušných ulic s obchody je třeba roz-

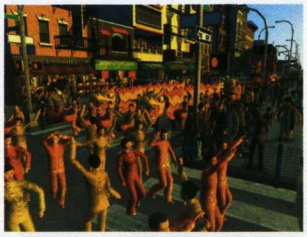
Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
Má ze všeho srandu

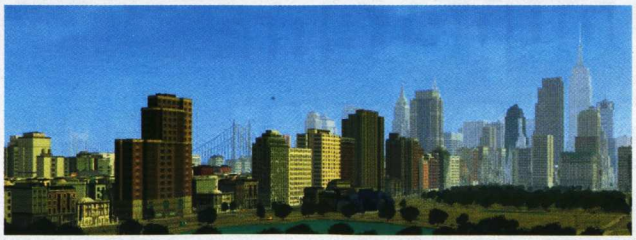
Při tom množství odpadu, co teče z New Yorku, můžou být rádi, že mají fialové moře

V autosalonech jdou žlutá auta na dračku. Kupuje je každý

Schyluje se k večeru a Amíci začínají okupovat fast foody

Ovoce vystavené v přenoskách je rájem pro nenápadné bezdomovce





místit autobusové zastávky, zorganizovat městskou dopravu a taxíky. Na židlích v italské restauraci se ale bude nadále usazovat prach, pokud nezahájíte vskutku masivní letákovou kampaň, propagující podnik(y) v obchodní části města.

Nebojuje se jen letáky – drahá, ale účinná reklama probíhá formou billboardů a kýčovitých neonových světel jako vystřižených z českorakouského pohraničí. Upoutávky, rozeseté po celém městě, zaberou během chviličky a pizzerie bude praskat ve švech. Najednou na vás její majitel vznese zoufalou žádost žádající o nákup nových stolů, židlí a materiálu pro rozvoj restaurace. Jakmile začnete více investovat do reklamy a rozvoje důležitých podniků, peníze se budou vracet mnohem rychleji a vámi vydělané sumy vzrostou dvojnásob.

Restaurace a kavárny nejsou všechno. Obyvatelé města začnou být rozmazlení jako nagelované pěvecké hvězdy z českých soutěží a budou požadovat výstavbu divadel, kin, zábavních parků, sportovišť, koncertních hal, internetových kaváren a vysokých škol. Čím větší město bude, tím víc finančně neúnosné požadavky bude hráč dostávat. Systém hry ale skýtá jednoho trojského koně v podobě herní nesvobody, na kterou narazíte v okamžiku, budete-li vedle sebe situovat budovy s odlišným administrativním zaměřením. Umístěním obchodního domu do zatím řídce zastavěné oblasti riskujete, že se část lokace zablokuje – v praxi to znamená, že nemůže být pokryta ničím jiným než obchody a supermarkety. Přinejmenším frustrující skutečnost, jež mě několikrát dohnala k úvaze, zda chtějí autoři hráče záměrně mučit, nebo je mají za „voly".

> Obyvatelé města jsou rozmazlení jako nagelované pěvecké hvězdy z televizních soutěží

I <3 NY

Pochvalné výroky na slušný management hry se sice příjemně poslouchají, ale Tycoon City: New York nenabízí nic, co bychom neviděli v desítkách starších her. Vzpomeňme na Pharaoh a Caesar III. Ano, namísto kilometrových mrakodrapů a fast foodů, po kterých mají Američané tak krásné postavy, v nich stavíme antické chrámy a mastaby, ale princip je odjakživa stejný – vybudovat fungující město, udržet ho v chodu a zajistit blaho jeho obyvatel. Proč tedy není simulace budování New Yorku dokonalá stejně jako nesmrtelné vzory, ze kterých vychází? Jednoduše proto, že finální pohled na městský ruch je v ní zcela odlišný.

Obřím čtvrtím s mrakodrapy a stovkami kravaťáků v ulicích jako by chyběl herní duch. Zatímco v Children of The Nile jsme se málem k smrti ukochali ze záběrů na rozbřesk nad právě postavenou vesnicí, u desetimilionové metropole nic podobného nefunguje. Možná proto, že téma hry je příliš současné a hráče odjakživa láká tajemno (budoucnost a minulost), možná také z jiného důvodu. Jisté však je, že svou snahou tvůrci mířili mnohem výš. To by ale žánr budovatelských strategií nesměl být poslední léta tak trochu zakletý.

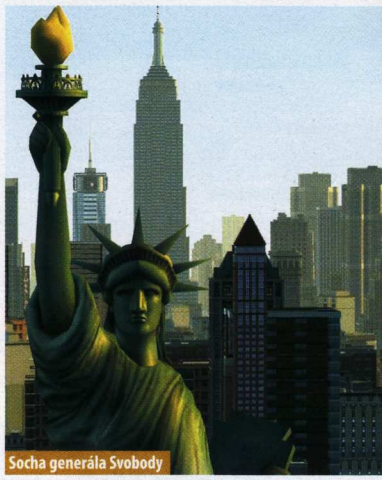
Tycoon City: New York — **7,2** VERDIKT

- ▲ Budování vlastního New Yorku
  Příjemná a nenáročná strategie
  Dlouhá hrací doba
- ▼ Postavenému městu chybí atmosféra
  Rozmazlení občané
  Chyby, jež omezují hráčovu kreativitu

Budovatelská strategie, jež umožní hráči vybudovat New York od základů až po Empire State Building. Nevyhnula se však drobným chybám a celkově slušnou hratelnost nedoprovází ona podstatná radost z hraní.

V ROLI ANTICKÉHO TYCOONA

Vraťme se nyní z desetimilionové metropole o dva a půl tisíce let zpět do doby římské. Na konci letošního roku vyjde dlouho očekávaný Caesar IV a měl by vládnout stejně propracovaným managementem jako jeho předchůdce. Hráč se dostane do role prostého římského úředníka, bude hýčkat obyvatele impéria a budovat města k obrazu svému. Za dobře odvedenou práci jej čeká povýšení a nové mise, na jejichž konci se leskne pasování na samotného Caesara. Podstatné však je, že hráč bude obchodovat, stavět, starat se o svůj lid a zajišťovat komplexní fungování města (podobně jako v Tycoon City: New York). To vše při malebných animacích a vysoce detailní grafice. Je pravděpodobné, že i v případě Caesara IV budou HW nároky strašákem všech hráčů se slabšími stroji.


Socha generála Svobody

Pátek v New Yorku – pije se, fetuje se, vraždí se, znásilňuje se. Krásné město, že?

Manhattan z dálky vypadá jako sovětský tank uprostřed královské zahrady

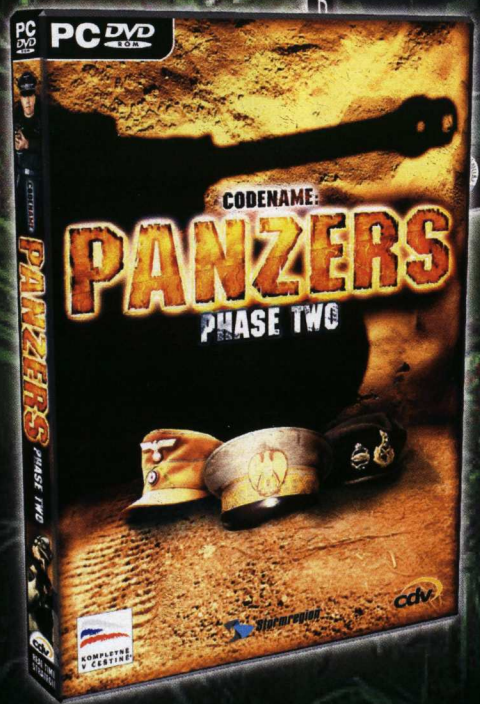
Zažijte 2 roky prázdnin jen s Doupětem A získejte hru ZDARMA!

Předplaťte si Doupě na 2 roky a získáte jednu z dvojice her Chrome: SpecForce a Codename Panzers: Phase Two

Chrome: SpecForce

Běžná cena: 799 Kč
Cena pro vás: 0 Kč
Nářezová akce, která vás zavede do kouzelného prostředí budoucnosti. Kromě silného příběhu a rozmanitého prostředí několika různých světů nabízí také bohatou hru více hráčů.

Hodnocení: 8,0



Codename Panzers Phase Two

Běžná cena: 999 Kč
Cena pro vás: 0 Kč
Stop nudným strategiím z druhé světové války! Codename Panzers Phase Two nabízí vše, co jste si kdy přáli: nápaditou kampaň za několik různých stran, snadné ovládání i rozmanité prostředí v nadupané grafice.

Hodnocení: 8,1

DVOULETÉ PŘEDPLATNÉ

jen za **1499 Kč** (1 990 Sk)

+ PLNÁ HRA V KAŽDÉM ČÍSLE

Ušetříte 679 Kč oproti nákupu na stánku!

Dvouleté předplatné zahrnuje
- 22× časopis Doupě
- 22× 9 GB DVD nebo
  22× 2CD s plnou hrou v každém čísle

Proč dvouleté předplatné?
- ušetříte 679 Kč
- máte garantovanou stejnou cenu po celé dva roky
- navíc získáte jako dárek skvělou hru Codename Panzers Phase Two nebo Chrome: SpecForce

Roční předplatné Doupěte za 888 Kč (1299 Sk)

Roční předplatné zahrnuje
- 11× časopis Doupě
- 11× 9 GB DVD nebo 11× 2CD s plnou hrou v každém čísle

Jak předplatit Doupě?

1. Na internetu: Na adrese http://casopisy.cpress.cz.

2. Textovou zprávou SMS:

Verze s DVD – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 888 Kč DO888, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2 a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu.
Příklad: DO888! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

Verze s 2CD – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 888 Kč DO888CD, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2CD a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2CD) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu.
Příklad: DO888CD! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

3. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

4. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

2leté předplatné je na 24 měsíců ode dne platby. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH

Empire Earth 2: The Art of Supremacy

Slavná série dostává čerstvou krev do žil

Špionáž je důležitá a užitečná

Art of Supremacy se na první pohled tváří jako tuctový datadisk, od kterého se nečekají žádné zázraky – jen poctivý kus práce a zábavy pro otrlé fanoušky. Čtyři nové civilizace, pár multiplayerových módů, vylepšená grafika… jenže už první minuty ukáží, kde je pravda. Ne všechna slova vývojářů se naplnila a v mnoha ohledech hra vůbec nepřipomíná to, na co jsme se těšili. Až na výjimku, kterou tvoří zastaralá grafika (kampak se vytratila slibovaná fyzika?), si ovšem není nač stěžovat.

Styl jejich boje je odlišný od evropského – především díky primitivnímu vybavení, které hráče nutí pracovat na sto dvacet procent. Vítány jsou také ostatní domorodé kmeny, jež se vám po dobu hraní připletou do cesty. Ovládat sice můžete jen zmíněnou dvojici národů, komunikací s domorodci ale získáte cenné spojenectví a převahu nad nepřítelem.

Různorodost civilizací se projevuje také různorodostí lokací. S Francouzi se žapojíte do napoleonských válek, na straně Afričanů

FYZIKA? CO TO JE?

Vývojáři slibovali věrný fyzikální model, který v původní hře chyběl. Setkání s realitou je však nekompromisní: žádný ve hře nenajdete! Jako příklad nám může posloužit dělová koule. Spadne-li do davu, zůstanou ležet jen přímo zasažení vojáci. Ostatní se poženou dál, jako by se nic nestalo. O vlivu výstřelu na prostředí nemluvě.

Masajům je hej, mají nové domky

> Vytvoříte si národ svých snů a budete doufat, že pro něj vybojujete respekt i životní prostor

Podstatnou změnou v hratelnosti je systém hrdinů. Se svými jednotkami prožijete více než jednu bitvu a díky systému povyšování se s nimi rozloučíte až po jejich smrti. Každý hrdina postupně nabírá zkušenosti a svým počínáním na bojišti ovlivňuje chování celé družiny. Správným zacházením dokáže v bezbranné sebrance vyvolat netušenou sílu a přemoct zdánlivě neporazitelného nepřítele. Vyžaduje ale přehnanou péči. Na průběhu hry se přítomnost hrdinů projevuje pozitivně: už tak různorodé úkoly se rozrostly o kupu dalších, které souvisejí s osobnostmi v čele vaší armády.

Původní patnáctka civilizací je bohatší o čtyři nové. Francouzi a Rusové si bližší představování nezaslouží, jejich kolegové z kmenů Zulů a Masajů ano. Zmíněné africké národy mají na svědomí hlavní překvapení. Styl jejich boje je odlišný od evropského – především díky primitivnímu vybavení, které hráče nutí pracovat na sto dvacet procent. Vítány jsou také ostatní domorodé kmeny, jež se vám po dobu hraní připletou do cesty. Ovládat sice můžete jen zmíněnou dvojici národů, komunikací s domorodci ale získáte cenné spojenectví a převahu nad nepřítelem.

Různorodost civilizací se projevuje také různorodostí lokací. S Francouzi se žapojíte do napoleonských válek, na straně Afričanů vás čekají časy faraónů a pyramid. Art of Supremacy ale jinak samozřejmě zůstává věrné konceptu série, a tak si projdete všechna možná období od mnoha tisíc let před naším letopočtem až po budoucnost. Komu by navíc trojice nabízených kampaní nevyhovovala, může se vydat vlastní cestou, kterou nabízí propracovaný editor civilizací. Jednoduše si vytvoříte národ svých snů a budete doufat, že se vám pro něj podaří vybojovat respekt a životní prostor.

Ačkoli vývojáři neustále vykřikují slova jako originalita, jen slepý by nepoznal, že všechny nabízené novinky už byly k vidění jinde. S výjimkou multiplayeru, který se chlubí dvěma výjimečnými módy. V prvním jde o ovládnutí nepřítele, který se tak stane vaším otrokem a bude vám odvádět desátky.

Druhý mód je určen výtrvalejším hráčům: soupeři zakládají celé říše a vítězem se stane ten, kterému se podaří zlikvidovat všechna nepřátelská města.

Ani multiplayer však není dostatečným argumentem k tomu, abychom mohli Empire Earth 2: The Art of Supremacy doporučit všem. Zábava, kterou hra nabízí, je příjemná – nebudou vám však téct slzy dojetím. Pokud vás bavila původní hra, nemusíte nad koupí dlouze přemýšlet. Určitě neprohloupíte!

Platforma PC

Žánr Realtime strategie
Výrobce Mad Doc Software
Distributor v ČR CD Projekt
Homepage www.empireearth2.com
Minimální konfigurace Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 700 MB na HDD
Lokalizace Titulky
Cena 599 Kč

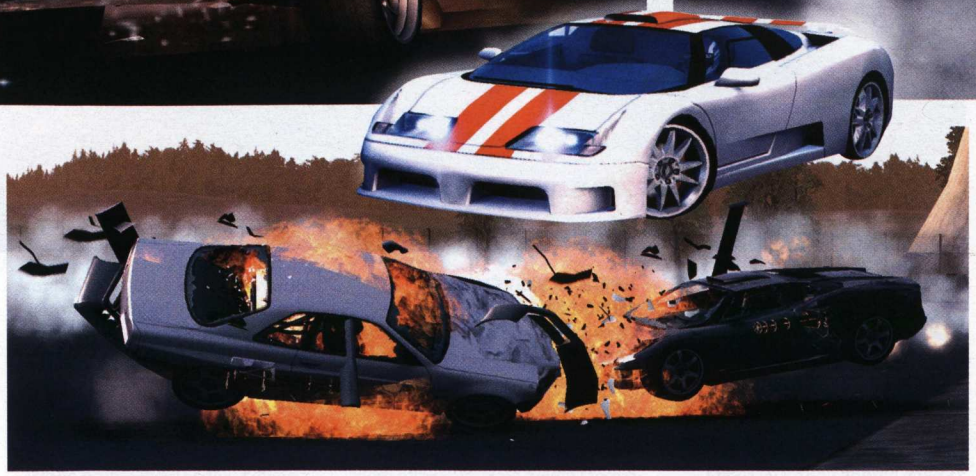
KONKURENTI
- Empire Earth: Art of Conquest **Nehodnoceno**
- Age of Empires 2: The Conquerors **7,0**
- Age of Empires 3 **8,9**

Empire Earth 2: The Art of Supremacy **6,9** VERDIKT

- ▲ Čtyři nové civilizace
- ▲ Multiplayerové módy
- ▲ Hrdinové
- ▲ Editor civilizací
- ▲ Lokalizace
- ▼ Grafika

Zajímavá alternativa pro ty, kterým už původní hra nestačí. Přes řadu výrazných změn ale nepřináší datadisk nic, co by nalákalo ke koupi ty, kteří Empire Earth 2 ještě nemají.

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Zkoušel používat hřeben, ale zjistil, že to nemá cenu



Crashday

Návod, jak zničit nablýskané žihadlo v několika minutách

Platforma :• PC

Žánr :• Závody
Výrobce :• Moon Byte Studios
Distributor v ČR :• SeVeN M
Homepage :• www.atari.com/crashday
Minimální konfigurace :• Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 1 GB na HDD
Lokalizace :• Neoznámeno

KONKURENTI
:• Stunts **Nehodnoceno**
:• Trackmania Nations **7,7**
:• FlatOut **7,0**

DVD **Video najdete na** DVD 01/06

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 02/06

Crashday je jednou z her, při jejichž hraní si připadáte jako na horské dráze. Na začátku klade obrovský důraz na WOW efekt, jenž na hráče chytře útočí nejprve intrem, následně rozsáhlým výběrem herních módů a v neposlední řadě povedenou grafikou. Dojde-li však na hratelnost, pomyslný vagónek s natěšenými pasažéry se poplašně zastavuje a po chvilce uhání nezadržitelně dolů. Nemůže za to zemská přitažlivost. Crashday na to prostě nemá.

Vývojářům z Moon Byte Studios se tento „chytrý tah" vydařil ještě v zákulisí; vydavatelský kolos Atari se nechal opít až nepříjemně tvrdým rohlíkem (byť na první pohled krásně propečeným), a hru po dlouhém čekání a neustálém odkládání nakonec vydal. Výsledný produkt ale sklízí kritiku na mnoha frontách.

Ačkoliv je už jasné, že Crashday nepatří ke špičce, místy vás do očí praští světlý okamžik. Hráč má k dispozici rozsáhlý výběr herních módů, které jsou mixem již dávno viděného (např. ve Stunts, Trackmanii a dalších) a mnohdy bohužel také o třídu hůře zpracovaného. Dostačující zázemí ale titul poskytuje milovníkům klasických závodů (byť oživených použitím turba) i vyznavačům ničitelských eskapád ve stylu FlatOut.

Crashday je ale především simulátorem ničení plechů. Tvůrci si s modelem poškození dali práci, čehož si všimnete okamžitě – je nemožné dojet bez jediného šrámu na započátku se lesknoucí kapotě. Pokud se o to budete snažit, vždy se najde něco nebo někdo, kdo vám vaše snahy dojet bez poskvrny zhatí. Ať již se jedná o chytře rozestavěné skokánky a loopingy, nebo protivníky obdařené nulovou inteligencí a jasným cílem: ničit a bourat.

> Vozidla sedí na silnici stejně neposlušně jako děcko čekající na injekci

Vozový park nabral slušné šířky. Auta nejsou licencovaná, v zatáčkách se chovají nervózně a na silnici sedí stejně neposlušně jako vystrašené děcko čekající na injekci. Kvůli podivnému fyzikálnímu modelu je dosažení časového limitu stejně obtížné jako postavit Velkou čínskou zeď ze sirek. Korunu všemu nasazuje možnost tuningu, který byl do hry implementován pouze do počtu.

Na druhou stranu technické zpracování nedopadlo nejhůř. Grafická stránka exceluje zpracováním vozidel, a přestože je vše ostatní o poznání chudší, celkový dojem zůstává kladný. Za zmínku stojí vytříbený editor tratí a zejména multiplayer, v němž se poprvé projeví do té doby spící hratelnost. Tři kola do konce závodu je to však pozdě.

STUNTS

Legenda svého žánru s dosud nepřekonaným kouzlem. Tímto označením se dodnes pyšní Stunts. Závodní klasika, v níž jste se v roli závodníka-kaskadéra snažili projet v co možná nejkratším čase tratě plné překážek, skokánků a nejrůznějších spirál. Kromě výborné hratelnosti a slušného technického zpracování se Stunts pyšnil také editorem, který hru obohatil o další hodiny zábavy.

Crashday

5,6 VERDIKT

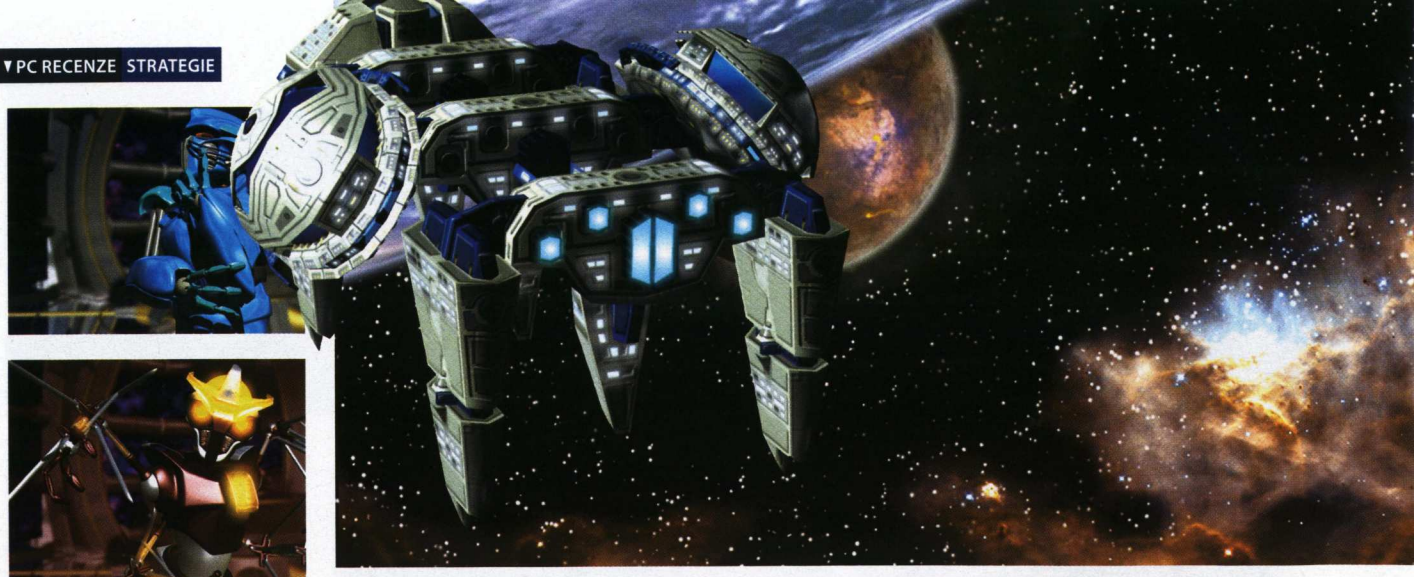
- ▲ Dostatečný výběr módů
- ▲ Model poškození
- ▲ Multiplayer
- ▼ Fyzikální model
- ▼ Chudá kariéra
- ▼ Ovládání

Pokus o vytvoření závodní arkády ve stylu Stunts dopadl průměrně. Kolikrát ještě?

Ve vozovém parku lze nalézt i policejní vůz

Výběr vozidel je pestrý

Ladislav Nosáková, stálý spolupracovník Doupěte
Sběratel špatných známek



Galactic Civilizations II: Dread Lords

Dobrá, teď vynaleznu fúzní pohon, osídlím Mars a postavím orbitální stanici vedle té sympatické mlhoviny. No a odpoledne zaletím k Altarianům na čaj

Syndrom „ještě jeden tah" se zase jednou zakousl hluboko do našich hráčských srdcí a nechává všechny zhroucené vyčerpáním, ale se spokojeným výrazem v očích a úsměvem roztáhlým od ucha k uchu na lehce ztuhlých tvářích. Určitě to znáte sami: za okny hluboká noc a vy sedíte u počítače, oči magneticky přitahované k obrazovce. Musím jít spát, musím jít spát, už jen jeden tah a vypínám, neustále si v hlavě omíláte jako uklidňující mantru. Jenže zrovna vám vědci na stříbrném podnose přinesli výsledky své práce, zcela nový druh warpního pohonu, jenž vás přenese na druhý konec vesmíru dřív, než stačíte lusknout prsty. To přece musíte hned vyzkoušet a navíc začínají dorážet odporní Drenginové, ještě tak, aby zkusili zaútočit… Když znovu otočíte hlavu k oknu, do únavou nateklých očí vás nemilosrdně bodnou první paprsky ranního slunce, venku spěchají lidé do práce, děti do školy a vy se proklínáte za probdělou noc.

Takovým kouzlem a chytlavou hratelností dokázalo pohltit několik her. Ať už třeba legenda všech legend, Civilization, či praotec všech vesmírně kolonizačních her; Master of Orion. Právě třetímu dílu Master of Orion se postavil jako sok Galactic Civilizations. Z následného galaktického klání vyšel vítězně nováček, protože přinesl vše, co třetí díl legendy postrádal – přístupnost, komplexnost a hlavně hratelnost. Tvůrci GC, poháněni úspěchem svého prvního dítka, nyní představují nový plod své usilovné práce: Galactic Civilizations II: Dread Lords.

UPLÁCEJ SI SVÉHO MIMOZEMŠŤANA

Cesta k vesmírné nadvládě vždy začíná volbou startovních podmínek. Dread Lords excelují ve způsobu, kterak si připravit dějiště vaší budoucí kosmické etudy. Chcete rychle všechny zotročit pod tryskami vaší neporazitelné armády? Zvolte menší mapu a vyšší technologickou vyspělost. Nebo dáváte přednost volnějšímu tempu? Není problém, na největší ze šesti velikostí map vám bude chvíli trvat, než doletíte z jednoho konce na druhý, a pokud ještě nastavíte vysoký počet obyvatelných planet? Máte na týdny o zábavu postaráno. A stále se nybízí kampaň, která vše nastaví za vás a protáhne vás sérii misí s rozličnými úkoly.

Dalším aspektem, který výrazně ovlivní strategii, je volba rasy. Tvůrci vám na výběr předkládají deset zástupců kosmických obyvatel, z nichž každý se hodí na odlišný styl hry. Někteří se zaměřují na obchod, jiní na válku, další na výzkum, tihle jsou hodní a mírumilovní, druzí zase zlí a agresivní… určitě si zvolíte podle chuti. Navíc máte možnost vytvořit vlastní rasu zcela od píky. Díky obsáhlé tabulce atributů se jednotlivé rasy diferencují ještě výrazněji. A to nemluvím o politickém zaměření, jež může rozdíl dále prohloubit. Se správnou volbou rasy, atributů a politického postoje lze získat například až 60% bonusy k jednotlivým vlastnostem. Věřte, že na hře se správná volba signifikantně odráží.

Možností, jak se stát absolutním vítězem, je nepřeberné množství. Nic vám nebrání uvolnit svoje dobyvatelské choutky a celý vesmír zotročit pod svou militantní diktátorskou nadvládu. Nebo se můžete soustředit na výzkum a stát se transcendentálními bytostmi. Ať se ostatní plácají ve své fyzické existenci a věčných půtkách! A co takhle zvítězit diplomatickou cestou? Oslňte ostatní luxusem, který poskytujete svým obyvatelům, a oni se k vám přidají sami a dobrovolně. Díky své neskonalé moudrosti a obratné diplomacii se můžete stát i vůdcem jakýchsi Meziplanetárních spojených národů.

Čas od času narazíte i na rozhodnutí, která ovlivňují váš morální postoj. Ideálním příkladem je nalezení nové planety bohaté na suroviny, kterou ale obývají méně vyvinutí

> Co chvíli narazíte na vychytralou finesu, která vás nechá jen uznale pokývat hlavou

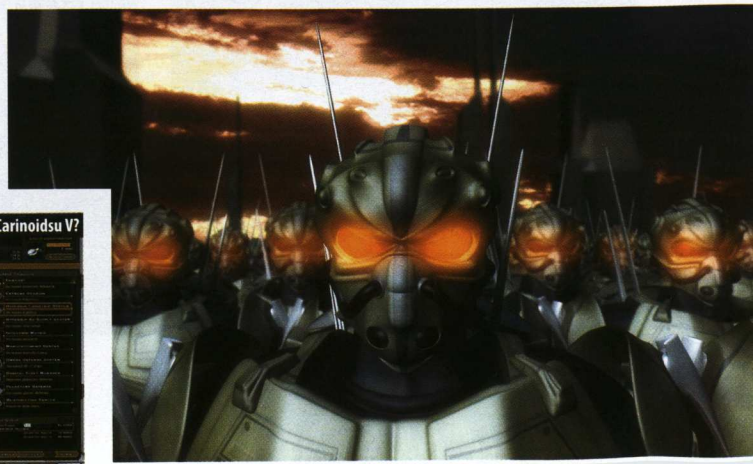
Platforma :- PC

Žánr :- Tahová strategie
Výrobce :- Stardock Games
Distributor v ČR :- Neoznámeno
Homepage :- www.galciv2.com
Minimální konfigurace :- Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 2 GB na HDD
Lokalizace :- Neoznámeno
Cena :- 1 499 Kč

KONKURENTI
- Civilization 4 **9,0**
- Master of Orion 3 **Nehodnoceno**
- Space Empires IV **8,0**

Zatraceně, zase si natankoval špatný benzín

Tak co si postavíme na Carinoidsu V?



Úžasné, ale povinné ručení bych nechtěl platit

Že by nová Enterprise?

Designováním lodi lze strávit hodiny

Protivníci vás vymažou z vesmíru jednoduše proto, že jsou chytřejší a plánují strategicky lépe než vy

domorodci. Co uděláte? Necháte je žít si jejich pokojným životem za cenu ekonomických ztrát pro vás? Nebo je naženete do rezervací, nebo ještě hůř, spácháte genocidu a vyplundrujete planetu? Vaše volba určí, zda budete hodní, zlí či neutrální, a podle toho se budou odvíjet další záležitosti. Nejenže získáváte přístup k jiným technologiím, ale klidně se proti vám mohou spojit rasy s opačnou morálkou. Strategické možnosti v Galactic Civilizations vám vyrazí dech.

MAZANÍ JAKO KOSMICKÉ LIŠKY

Na umělou inteligenci ve hrách jsme si zvykli rezignovat. Počítačem ovládaní protivníci se většinou chovají jako trotlové, nebo využívají nečestných triků. V Dread Lords tomu tak není. Protivníci vás vymažou z vesmíru jednoduše proto, že jsou chytřejší a plánují strategicky lépe než vy. Mluvím samozřejmě o vyšších úrovních obtížnosti. Na ty lehčí vám spolknou kdejaký průhledný trik, ale zkuste si to s vyspělejšími protivníky a hořce spláčete nad výdělkem. Zatraceně, nepamatuji hru, ve které se mi počítač vysmívá, jak sem hloupý, že jsem skočil na jeho strategii! Protivníkům nedělá problémy hrát na všechny strany a využívat vše pro svůj zisk. Lžou, podvádějí, paktují se s ostatními, klidně vás zradí, a když si myslíte, že už je máte na kolenou, vzdají se třetí straně, aby vám nepřipadly jejich planety. Co chvíli narazíte na vychytralou finesu, která vás nechá jen uznale pokývat hlavou.

Galactic Civilizations II nabízejí spoustu činností: obchod, těžbu, stavění vesmírných základen, výzkum, kolonizování planet a jejich následnou péči o ně, galaktický sněm, úžasný nástroj na tvorbu vlastních lodí do nejmenších detailů atd. Hra vás doslova zaplavuje potřebnými informacemi a díky přehlednému a intuitivnímu rozhraní vám vše přejde brzy do krve. Tedy, tvůrci počítají s předchozí praxí s podobnou hrou. Ve hře není příliš podrobný tutoriál, přijít na vzájemné vazby všech aspektů chvíli zabere a nováček se může ve hře utopit raz dva. Galactic Civilizations nejsou pro nejmasovější publikum. Právě i díky mazanosti umělé inteligence.

Podobné hry nestavějí na nejnovějších grafických efektech a miliónech polygonů. O to víc vás překvapí povedené grafické zpracování Dread Lords. Veškeré objekty ve hře jsou plně ve 3D a modely vesmírných plavidel překvapí svojí detailností. Dění navíc osvěžují povedené renderované animace a krátké prostřihy při důležitých událostech. Vše podbarvuje monumentální hudba s pár zpívanými skladbami. Díky dokonalé symbióze všech prvků tak Galactic Civilizations II dosedají na trůn radostně uvolněný stařičkým Master of Orion. Král je mrtev, ať žije král!

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Momentálně slaví 20 let Zeldy jejím hraním

Galactic Civilizations II: Dread Lords

9,1 VERDIKT

- Skvělá AI
- Široké možnosti
- Přehledný interface
- Tvorba lodí
- Chybí multiplayer
- Obtížnější
- Málo podrobný strom výzkumu

Úžasně komplexní a přitom intuitivní tahová strategie. Pamětníci jenom zamáčknou slzu a vhrnou se dobývat galaktický trůn. To samé doporučuji i ostatním.

TAK JDE ČAS

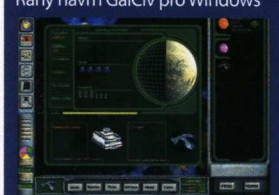
Galactic Civilizations pro OS/2 (1994)

Galactic Civilizations II pro OS/2 (1995)

Tvorba lodí v GalCiv Gold pro OS/2 (1996)

Diplomacie v GalCiv Gold pro OS/2 (1996)

Raný návrh GalCiv pro Windows

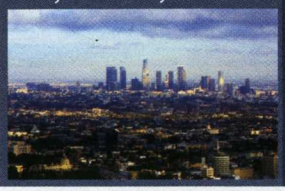

Raný návrh pro planety (2002)

Návrh hlavního rozhraní (2002)

Koncept GalCiv II: Dread Lords

LOS ANGELES

Los Angeles, často zkráceně též L.A., je po New Yorku druhé největší město USA, středisko stejnojmenného okresu. Leží na západě země u jižní hranice s Mexikem ve státu Kalifornie na pobřeží Tichého oceánu. Vlastní město má rozlohu 1 290,6 km² a čítá 3 957 875 obyvatel. Každoročně se sem sjíždějí stovky hráčů a novinářů (zástupce Doupěte nevyjímaje) na největší herní výstavu E3.



L.A. Rush

Jaký je každodenní život v závodním podsvětí Města andělů?

Chytří to lidé pracují v Midway. Půjčili si koncept posledních tří dílů Grand Theft Auto, vozový park ušili na míru podle posledních módních trendů, rodící se titul zabalili do slušivého a barvami hýřícího grafického kabátku. Nezapomněli jej doplnit „cool" hudbou, krabici se hrou ověnčili desítkami nápisů, které by měly nejistému hráči samy otevřít peněženku, a nakonec hru po několikaměsíčním zdržení vydali. Výsledkem je zajímavý mix žánrů L.A. Rush.

CHYTRÝ TAH

Ačkoliv úvodní věty recenze by mohly vypovídat opak, L.A. Rush není špatnou hrou. Už po chvilce se však nelze ubránit dojmu, že tentokrát se jedná spíše o dobře promyšlený marketingový tah. Titul těží z úspěchu trháků posledních let, nejvíce z třetího dílu Grand Theft Auta, jemuž je až nezdravě podobný. Základní koncept je chytře doplněn možností upravovat vozidla ve stylu Need for Speed: Underground a nechybí ani všudypřítomné řinčení plechů à la Burnout.

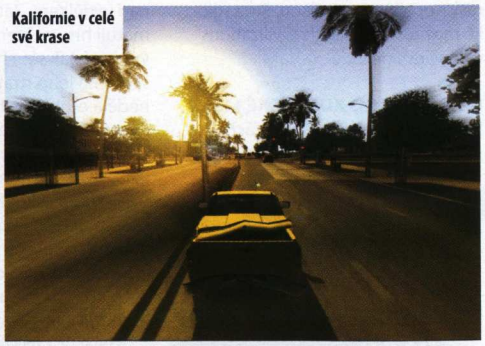
Příběh má však L.A. Rush svůj vlastní. Do rukou se hráči dostává pouliční závodník Trickz Lane, který se ocitá v nezáviděníhodné situaci. Léta strávená poflakováním v pouličním prostředí (krádežemi aut či honičkami s policisty) vyústila až v začlenění do závodnického podsvětí. Přestřelky a potyčky mezi jednotlivými gangy jsou standardem, který Trickz bere jako samozřejmou výplň svého volného času. Problém nastává ve chvíli, kdy hlavní hrdina za podivných okolností přichází o jediné, co má v jeho životě smysl – o všechny těžce nakradené bouráky.

VÍTEJTE VE VÁLCE

K tomu, abyste si svůj léty budovaný respekt udrželi v plusových hodnotách, budete muset od slov přejít k činům. Kdo čeká akční vložky plné tun spotřebovaného olova, mýlí se. L.A. Rush je klasickým závodním titulem, ve kterém si uznání budujete počtem vítězství. Na druhou stranu je nutné počítat s tím, že se jedná o arkádu v klasickém slova smyslu: dobré umístění proto zdaleka nesouvisí pouze s řidičským uměním. Neméně důležitou roli hraje štěstí (nezapomínejme, že vše se odehrává uprostřed rušného města), určitá dávka drzosti a správné načasování aktivace nitra.

Hlavní předností jsou pochopitelně závody uprostřed rozlehlého Los Angeles (dezén vašich pneumatik navštíví místa Hollywood Hills, Santa Monica, South Bay, South Central a pochopitelně také centrum), které ve vás při adrenalinovém průjez-

Havárie jsou provedeny ve stylu Burnout



Kalifornie v celé své krase

> Funkci krycího krému obstarává audiovizuální zpracování

Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte
Sběratel špatných známek

Platforma PC, PS2, Xbox

Žánr Závody
Výrobce Midway
Vydavatel Midway
Homepage www.larushgame.com
Minimální konfigurace Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 1 GB na HDD
Lokalizace Neoznámeno

KONKURENTI
- True Crime: Street of L.A. **8,0**
- GTA: San Andreas **9,0**
- Crashday **5,6**

VOZOVÝ PARK

L.A. Rush nabízí hráči celkem 45 vozidel, všechna navíc ve dvou verzích (klasické a upravené). K dispozici jsou jak žihadla stará desítky let, tak automobily, které můžeme potkat běžně na našich silnicích.

1959 Chevrolet Impala

1967 Chevrolet Camaro

1966 Pontiac GTO

1971 Cadillac Eldorádo

1973 Chevrolet Monte Carlo

1988 Oldsmobile

2004 Dodge Rumble Bee

2004 Chevrolet SSR

2004 Nissan Sentra

2005 Nissan Titan

du úzkými uličkami města vyvolají pocity plné napětí i vzrušení. Škoda jen, že něco podobného už jsme zažívali dávno u obou tuningově laděných dílů série Need for Speed. Opět nic nového.

Na první pohled se vše uvedené může jevit jako neskutečně propracované a kvalitní. Není tomu tak. L.A. Rush byl od začátku vývoje tvořen pro konzolový trh (PC verze byla ohlášena jako poslední), což s sebou přináší řadu nedostatků. Nejvíce to odneslo ovládání. Vozidla nejenže po silnicích plavou, ale zmizely i rozdíly mezi automobily – nezáleží na tom, jestli sedíte v Hummer H2 či obyčejném Chevroletu. Znatelné rozdíly se dají rozpoznat pouze v rychlosti a ve vizuálním zpracování. Na druhou stranu potěší vozový park čítající více než čtyřicítku vozidel jak v klasických, tak v upravených verzích (více prozradí boxík).

HEJNA MASAŘEK

Chyb obsahuje L.A. Rush tolik, že by se pomalu mohl měřit i s děravým systémem českého zdravotnictví. Nelogickou inteligenci protivníků a chodců překousnete. Fakt, že náraz v plné rychlosti do stromu vás pouze automaticky stočí na silnici, už zamrzí podstatně víc. Vrcholem všeho je chování policistů v situaci, kdy vás mají honit, a místo toho jen tupě krouží na místě či střídavě jezdí dozadu a dopředu. Nepochopitelné.

Uklidnit vás může jedině skutečnost, že ani jedna z vyjmenovaných chyb nemá na hratelnost velký vliv. Funkci krycího krému vrásčitého povrchu L.A. Rush obstarává audiovizuální zpracování, jež titul dostává zpátky do nadprůměrných čísel. Přestože grafická stránka hry nepatří ke špičce, minimálně rozlehlost a detailní zpracování Města andělů si zaslouží obdiv. Na své si přijdou také milovníci černošské muziky: jinou ve hře neuslyšíte.

Po uplynulých hodinách vzniká jednoduchá otázka: Čím může L.A. Rush u hráčů zabodovat? Nepřináší žádný, ryze vlastní nápad, vše už bylo mnohokrát k vidění. Přesto se jedná o kvalitní a příjemně hratelné dílko s širokou nabídkou možností.

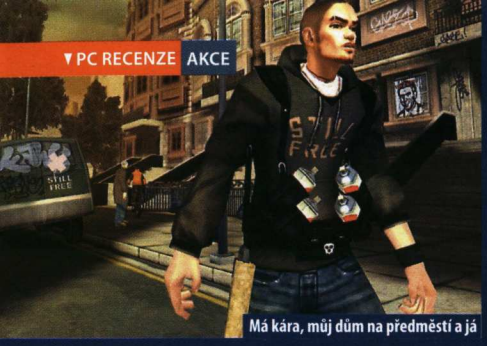
L.A. Rush — **6,1** VERDIKT

- ▲ Rozlehlost města
  Spousty závodů
  Hratelnost
- ▼ Konverze z konzolí
  Desítky menších chybiček
  Nic nového

Podivný mix žánrů, který si z trháků posledních let chytře bere to nejlepší.

Playman zone

© 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft, the Soldier Icon and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. "Dolby" and the double-D Symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Published by Ubisoft Entertainment. Developed by Ubisoft Entertainment.



Má kára, můj dům na předměstí a já

Příště si koupím lístek

Kdo je připraven, není překvapen

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Umění, nebo vandalismus?

V minulém čísle jsem si v recenzi na 25 to Life povzdechl, že nás herní tvůrci stále častěji zásobují hrami s náměty nejrůznějších subkultur (a snaží se je prosadit coby mainstream), a tentokrát musím udělat něco podobného. Zatímco před pár lety by bylo vydání hry s graffitáckou tématikou doslova trestným činem a vývojáři by byli lynčováni za nabádání k nekalým aktivitám, dnes to nikomu nevadí, protože je to „in". Nebo se pletu? Buď jak buď, na konečné soudy je zatím brzy, pojďme se proto hře podívat na zoubek.

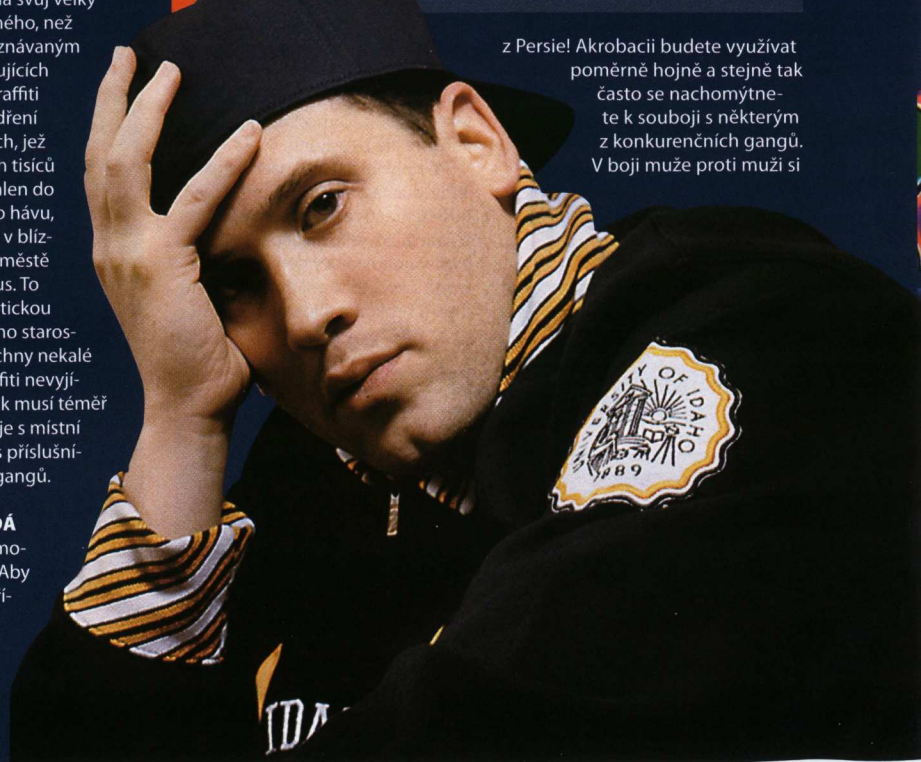
Ve hře Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure (dále jen Marc Ecko) se vžíváte do role Trana, nevýznamného a téměř neznámého člověka, který má svůj velký sen. Tím není nic jiného, než se stát slavným a uznávaným v komunitě lidí milujících pouliční umění – graffiti či jiné osobité vyjádření vašeho já na místech, jež jsou denně na očích tisíců lidí. Příběh je zaobalen do lehce futuristického hávu, jelikož se odehrává v blízké budoucnosti ve městě jménem New Radius. To funguje pod despotickou nadvládou tamějšího starosty, který potírá všechny nekalé živly, příznivce graffiti nevyjímaje. Náš hrdina tak musí téměř neustále svádět boje s místní policií a stejně tak s příslušníky konkurenčních gangů.

STŘÍKEJ, CO TO DÁ

Hlavní náplní je samozřejmě sprejování. Aby hra měla smysl a příběh se posunoval dopředu, stojí před vámi řada úkolů, které je potřeba splnit. Pokud se vám to povede, dojde ke zvýšení konta s bodíky respektu. Díky tomu se průběžně stáváte váženějším a uznávanějším ve své komunitě. Ačkoliv je tento záměr více než dostačující, jeho provedení pokulhává. Hlavní podíl na tom má značná omezenost svévolného rozhodování, jelikož se dá sprejovat pouze na předem stanovená místa. Tím dochází k popírání původní myšlenky graffiti jako takového, protože vám někdo diktuje, co a jak máte dělat. Přirovnal bych to asi ke stříkání na tzv. legály (legální plochy) – i když je obojí o tom samém, jste do jisté míry omezeni a především se vytratil onen potřebný adrenalin z možného dopadení. Tím ovšem nechci tvrdit, že je Marc Ecko nudná hra a že vás nikdo nebude za stříkání nahánět, ba právě naopak!

Naštěstí New Radius není spící město a takřka pořád se v něm něco děje. Často budete opouštět pevnou zem a šplhat se do výšek či jinak nepřístupných míst. Náš hrdina Tran je neskutečně obratný a za některé jeho akrobatické kousky by se nemusel stydět ani Princ z Persie! Akrobacii budete využívat poměrně hojně a stejně tak často se nachomýtnete k souboji s některým z konkurenčních gangů. V boji muže proti muži si

> Za některé kousky by se nemusel stydět ani Princ z Persie!



Platforma PC, PS2, Xbox, Mobily

Žánr Akce
Výrobce Collective Studios
Vydavatel Eidos
Distributor v ČR Neoznámeno
Homepage www.gettingup.com
Minimální konfigurace Procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta
Lokalizace Neoznámeno
Cena 1 499 Kč

KONKURENTI
- GTA: San Andreas **9,0**
- 25 to Life **5,3**
- Crime Life: Gang Wars **Nehodnoceno**

Trocha železa nikomu neuškodí

S policisty se nesmlouvá, mladej

KDO JE TO MARC ECKO?

Jmenuje se po něm hra, ale kdo to ve skutečnosti je? Pokud jste o Marc Eckovi prozatím nikdy neslyšeli, je nejvyšší čas to napravit. Marc Ecko je rodilý Američan, který pochází z Orange County v Kalifornii. Sám sebe označuje jako umělce, módního návrháře a podnikatele. Své aktivity začal rozvíjet v roce 1993, kdy založil společnost Ecko Unltd., která se specializuje na výrobu pánského a dámského oblečení, bot, hodinek a spousty jiných věcí. Zatímco na počátku devadesátých let patřila jeho móda k subkultuře, od roku 2000 ji můžeme označit jako mainstreamovou. Snad právě proto se Marc Ecko rozhodl propůjčit své jméno hře Getting Up: Contents Under Pressure od Atari. Zajímavostí je i skutečnost, že Ecko se pravidelně objevuje na seznamech „Nejmocnějších mužů pod 38", „Mocná stovka" nebo třeba „40 do 40".

Michal Ader, vedoucí sekce CD/DVD
Šílenec s ještě větším nedostatkem času než minule

Tren vede dobře, jakmile je ale protivníků víc, má se co ohánět, aby mohl dýchat. V pozdějších fázích hry ovšem akční vložky neznamenají problém: za plnění úkolů získáváte nové chvaty nebo rovnou smrtící komba.

Všechny výše popsané činnosti jsou zábavné, ale po nějaké době se vám jako ten nejlepší koláč přejí. Zatímco zpočátku je co objevovat, učit se a poznávat, zhruba za polovinou přijde jistý stereotyp, z něhož se jen těžko uniká. Stále to samé stříkání grafit podle zadaných šablon a na předem určená místa, sem tam potyčka s nepřáteli a jindy útěk před policisty. Je škoda, že křivka hratelnosti není vybalancovaná a jednotlivé prvky nejsou rovnoměrněji rozloženy.

nechal na konec – Marc Ecko disponuje nadupaným soundtrackem, po němž bych neváhal sáhnout v obchodě. Do uší vám proudí pohodové písničky od RJD2, Fort Minor, Jane's Addiction, Mob Deep, Bloc Party nebo třeba Taliba Kweliho. Ten si ostatně střihnul i namluvení Trana, hlavní postavy celé hry. V dalších rolích pak můžeme slyšet neméně slavné herce/zpěváky, jako je Giovanni Ribisi (Ztraceno v překladu, Přátelé), P. Diddy, Rosario Dawson (Sin City, Men in Black II) či Adam West (Batman).

Herní doba se vznáší lehce nad běžným průměrem: Marc Ecko vás dokáže zabavit na solidních 15 hodin, pokud se jej ovšem rozhodnete dohrát do konce (a to vyžaduje pevné nervy). V závěru se budete

> Sprejovat můžete na předem daných místech, což popírá samotnou myšlenku graffiti

OUVEJ, ACH

Bohužel, naříkat budete nejen při pádu z vyvýšeného místa. Jedním z největších problémů PC verze Marca Ecka je jeho konzolový původ, což je proklatě znát především na ovládání. Z vlastní zkušenosti mohu říct, že člověk si musí dlouhou dobu zvykat na předem nastavené klávesy, které (překvapivě) nejdou změnit. U někoho se to neobejde bez nadávek, jiný hru zavrhne úplně. Stejně jako ve stovkách jiných případů i zde je nejsnazším řešením sáhnout po gamepadu. V některých okamžicích také dokáže obstojně pozlobit kamera, což ale shodně ke koloritu původně konzolových her patří. Inu, nikdo není dokonalý…

Styl technického zpracování je poplatný náplni hry. Jinými slovy: vaše oči si dozajista přijdou na své. Veškerá graffiti, která budete stříkat (resp. obkreslovat), stvořili profíci s dostatkem zkušeností a především talentem. I když je grafika obecně pestrá, sem tam narazíte na smutnou ukázku textur, jež do Getting up zabloudily z jiné hry a v daném kontextu působí jako pěst na oko. Skákání, šplhání, souboje a jiné parádičky vypadají efektně, což můžeme jen kvitovat. To nejlepší jsem si ale nudit, ale to Marc Ecko neubírá nic na kvalitě a výjimečnosti: netradiční zážitek s atraktivním motivem najdete v současném herním světě jen obtížně, a přesto se vám jeden právě nabízí. Pokud vám připadají všechna ta Grand Theft Auta na jedno brdo a rádi byste prožili netradiční herní zážitek, prosím – máte šanci.

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

6,9 VERDIKT

- ▲ Prostředí graffiti
- ▲ Akrobatické kousky
- ▲ Povedená hudba
- ▼ Místy stereotypní
- ▼ Občas pozlobí kamera
- ▼ Špatné ovládání

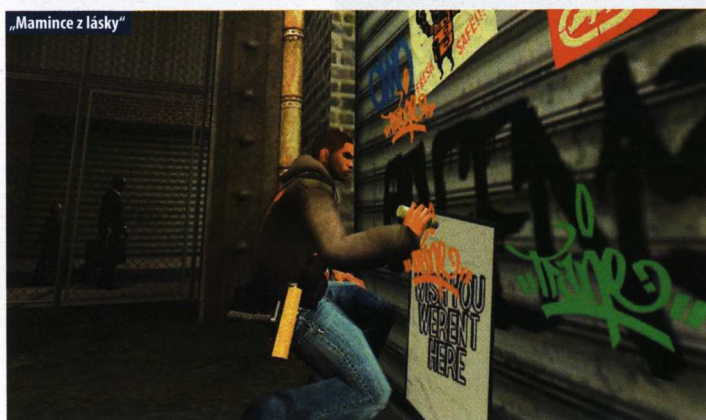
Pro milovníky graffiti povinnost, pro všechny ostatní zajímavé zpestření herního jídelníčku.

ŽIVOTNÍ PŘÍBĚH

Ač může příběh hry Marc Ecko vypadat na první pohled smyšleně, z valné části má reálný základ. Oním problémovým starostou je totiž newyorský Michael Bloomberg, který Eckovi loni zakázal uspořádání velké pouliční graffiti párty. Na toto „omezování svobody" reagoval Ecko žalobou na město New York a na samotného Bloomberga. Celá kauza stále ještě nemá vítěze.

Brzy budeš mít konec směny

Sakra, už mi to jede


„Mamince z lásky"

Přírodní skluzavka, stoprocentně zdravá a nezávadná

Curious George

Což takhle stát se opicí?

„Dobrý den, nejste vy moje prababička?"

Mají větší trvanlivost než české politické strany, jsou roztomilejší než soutěžící v Česko hledá Superstar a jejich hvězda přetrvá déle než současný trend teenagerovských filmových braků. Dva aspekty odpovídají, třetí ne (jsem realista, Rafťáci jistě zvládnou i zemětřesení). Tak jako tak, české pohádkové postavy (coby jedno z mála kulturních dědictví) přežívají. Nejsem sám, kdo má uschované příběhy Křemílka a Vochomůrky, kdo si jako oko v hlavě střeží Včelí medvídky a nepohrdne setkáním s vílou Amálkou. Něco mi tu ale nehraje… zůstal jsem sám?

OPICE NA ZABITÍ

V Americe našeho Ferdu Mravence už po šedesát let poráží chlupatý, nezbedný a zvědavý opičák George. Zavítal i k nám. V nejbližších měsících se procpe do kin, aby bavil nejmladší, a společně s ním přichází i hra. Jenže tentokrát se v roli chuďase, který z licence vycedí i poslední zbývající haléř, neocitly nekvalitní vývojářské firmy. Universal Studios dali osud George do rukou japonské společnosti Namco. A hráč konečně nemusí splakat nad výdělkem.

Curious George byl – věrný zvyku herních adaptací – zaškatulkován mezi akční adventury, po bok rodiny Úžasňákových, nebo zvířecích bratrů a sester z loňského Madagascaru. Přesto v prvních minutách šokuje. Od pohledu povedená cel-shaded grafika, která hýří barvami, vtipně je míchá a nanáší na dostatečně rozmanité lokace (džungle, kancelář, muzeum, park, staveniště a další), se střídá se záběry z filmu, jenž sází na dnes již skomírající „disneyovskou" animaci.

I když váš herní úsudek hovoří o filmově-herní splácanině, v Georgově jádru se skrývá cosi víc. Počínaje ovládáním a konče herní náplní, vše je maximálně propracované a pobaví malé i starší bez rozdílu. K ovládání si vystačíte s klasickou WASD kombinací pro pohyb a dvojicí myších tlačítek (levým provedete akci, pravým se přikrčíte, pohybem myši ovládáte kameru). Základy herní náplně? Na talíř vám nejdříve přiletne hlavní chod v podobě klasické akční adventury, abyste se dorazili téměř desítkou meziher. Jen pozor, abyste přecpáním nepraskli!

MÁ TO ŠMRNC!

Bravurně zvládnutá akčně-adventurní část nepostrádá spád (ani nápad), přestože lokace jsou striktně lineární a je to hra, kdo tahá za delší konec. Kromě obvyklého skákání, šplhání po lanech či stěnách se hráč musí věnovat také sbírání banánů a zkoumání věcí – beden, kufrů, záchodů. Je jedno kde, je jedno co, George je zvědavec, který dokáže způsobit řádný poprask. Tvůrcům naštěstí nechybí cit pro dávkování atraktivních pasáží, a tak v jeden moment převlékají opičku do holčičích šatiček a nechávají ji předvádět vtipné pózy, aby vás následně donutili přeskakovat římsy, tancovat nebo sbírat světlušky. Nechybí časově omezené úkoly a potěší chytře rozmístěné checkpointy, díky nimž se frustrace hře obloukem vyhýbá. Škoda jen, že důvod je i jiný – délka hry, se kterou si poradíte za 3 až 4 hodiny čistého času.

Kámen úrazu je na světě a já mohu obhájit závěrečné hodnocení. Curious George dělá Namcu čest. Je skvěle fungující akční adventurou, v níž vše šlape, jak má (s výjimkou otravné hudby a opičích skřeků, které mě ještě teď budí ze snu), ale kterou proletíte rychle a bez zádrhelu. A především bez důvodu, proč se k ní opět vrátit.

> Je jedno kde, je jedno co, George umí způsobit řádný poprask

Platforma
PC, PS2, Xbox, GC, GBA, NDS

Žánr Akční adventura
Výrobce Monkey Bar Games
Distributor v ČR Individuální dovoz
Homepage www.curiousgeorgegame.com
Minimální konfigurace Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 32MB grafická karta, 2 GB na HDD
Lokalizace Neoznámeno
Cena 1 399 Kč

KONKURENTI
- Úžasňákovi **7,8**
- Úžasňákovi: Vzpoura Podkopávače **6,1**
- Madagascar **7,6**

Lidé používají letadla, opici stačí balónky

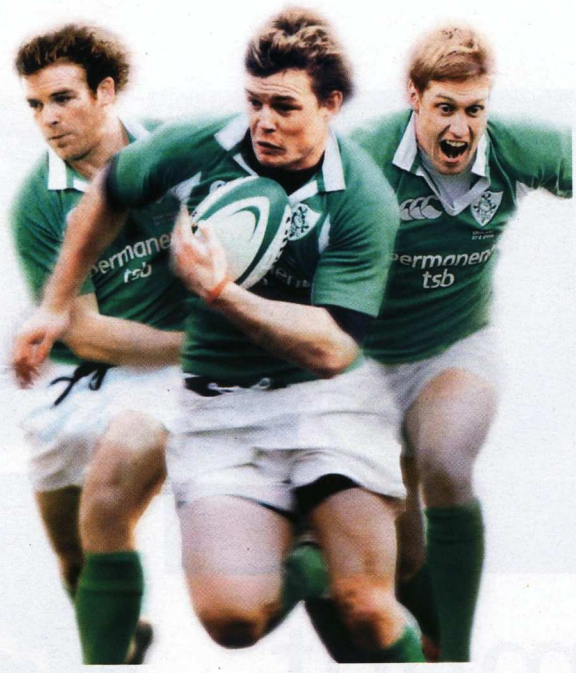
Dělám ze sebe šaška a ti tupí námořníci se baví

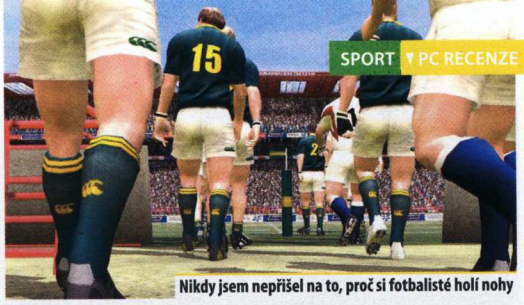
Curious George — **6,1** VERDIKT

- ▲ Bohatá herní náplň
- ▲ Atraktivní lokace
- ▲ Skvělé mezihry
- ▼ Linearita
- ▼ Délka hry
- ▼ Otravné ozvučení

V každém ohledu kvalitní dětská hra, kterou zabíjí úděsná linearita a ještě úděsnější herní doba.

Kamil Gric, šéfredaktor
Otestoval si „pevnost" automobilových nárazníků





Nikdy jsem nepřišel na to, proč si fotbalisté holí nohy

První zápas v kariéře aneb jak Honzík o nohu přišel

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
Má ze všeho srandu

Rugby 06

EA Sports dělá jednomu z nejkrásnějších a zároveň nejbolavějších sportů čest

Vrchol sezóny virtuálních sportů od Electronic Arts je minulostí, ale jestliže se kanadští vývojáři ztotožňují s heslem „To nejlepší na konec", Rugby 06 přichází právě včas. Poslední léta byla série přehlížena stejně jako výpovědi Američanů, jež uneslo UFO. Loňský ročník ale přinesl nevídaný obrat a převážil misky herní kvality z NHL a FIFA blíže k Rugby. Na rozdíl od svých sportovních kolegyň se vyvíjí k lepšímu a nestagnuje jako hokejová série. Letos se hráči dočkali krásné grafiky, lepšího systému kliček, vybroušeného komentáře s příjemným anglickým akcentem obou moderátorů a v neposlední řadě licencí na prestižní světové turnaje.

Hráč je po spuštění doslova zavalen možnostmi ovládání, nových turnajů a grafickou prezentací hry samotné. Oproti minulému roku se zde objevuje hned pět rugbyových soutěží – Six Nations, Lion Tour, Tri Nations, Guiness Premiership a Super 14. Přibyla i řada licencovaných týmů z celého světa a co je nejdůležitější – obrovského zlepšení doznala hratelnost. Rugby 2005 nasadilo laťku zábavnosti vysoko, a možná právě proto předali letos EA Sports žezlo vývoje do rukou HB Studios, sami se na projektu podíleli jen formou dohledu nad vývojáři a pilováním miniaturních detailů.

Odpadá již starý problém v podobě složitých kliček, k jejichž zrealizování musel hráč disponovat ocelovými nervy a rychlými prsty pro mačkání směrových šipek spolu s klávesami pro speciální pohyby. Autoři se evidentně zaměřili na nedostatky z předchozích let a systém zakončení v pětkovišti s oslavnými kreacemi a efektními kličkami ocení i oko zapřísáhlého odpůrce sportu. V individuálních dovednostech hráčů jsou navíc patrné rozdíly. Otočky a složité náznaky změny směru běhu zvládne jen úzký okruh špičkových hráčů (ostatní při pokusu o kličku padají k zemi jako zmožení silvestrovskými oslavami). Ke všem novinkám a vylepšením autoři přibalili pětadvacet strategických postupů pro zápasy. Jednotlivé herní taktiky lze měnit přímo během utkání.

> Efektní kličky ocení i zapřísáhlí odpůrci sportu

Těžko se hledají nedostatky, jež by se novému Rugby daly vytknout. Snad jen horší ovladatelnost na klávesnici při zápasech na vyšší obtížnost. Jinak titul nabízí komplexní zábavu s vynikající hratelností, jež je podpořena pohledným grafickým enginem a tradičně profesionálním komentářem Iana Robertsona a Granda Foxe. A jestliže jste z nového rugby stále na rozpacích (třeba proto, že jste původem anglickému sportu nikdy nemohli přijít na chuť), je nejvyšší čas zavrhnout veškeré pochybnosti. S povedenou simulací od vývojářů ze země javorových listů se budete náramně bavit.

Platforma PC, PS2, Xbox

Žánr Sport
Výrobce EA Sports/HB Studios
Distributor v ČR EA Czech
Homepage rugby06.easports.co.uk
Minimální konfigurace Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 1,2 GB na HDD
Lokalizace Žádná
Cena 1 399 Kč

KONKURENTI
- Rugby 2005 **7,9**
- Madlen NFL 06 **7,8**
- NHL 06 **7,5**

DVD **Video najdete na** DVD 01/06

Slečny, sníte o velkém poprsí? Hrajte rugby!

Ivánku, kdybys ho viděl! Ve čtyřiačtyřiceti ty skluzy!

RUGBY? U NÁS JIŽ 80 LET!

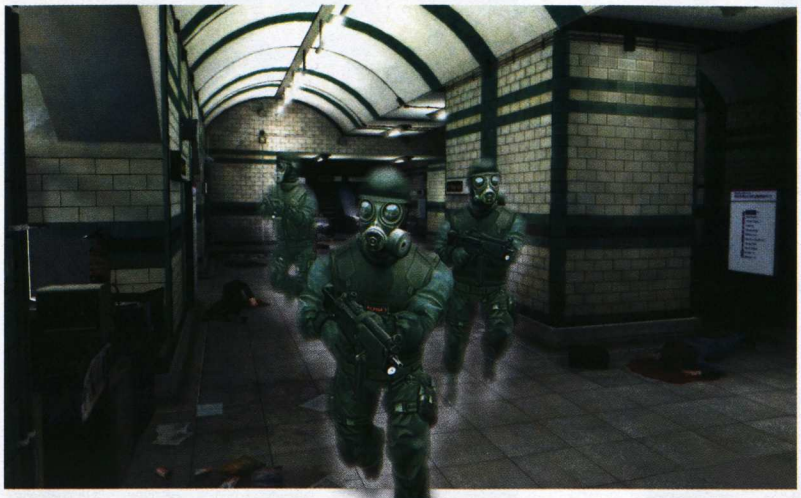
Kolébkou rugby v naší republice je Brno, kde byl v roce 1926 založen rugbyový oddíl Moravská Slavia Brno. Jedním z iniciátorů, který stál u zrodu, byl Ondřej Sekora, novinář, autor mnoha dětských knížek a stvořitel Ferdy Mravence. Sekora byl zakladatelem rugby u nás, překladatelem pravidel, organizátorem, trenérem, rozhodčím a v letech 1927–28 dokonce předsedou druhého ústředí čs. rugbyového sportu tehdejší „Československé asociace rugby-footballu". Sám však nikdy rugby aktivně nehrál.

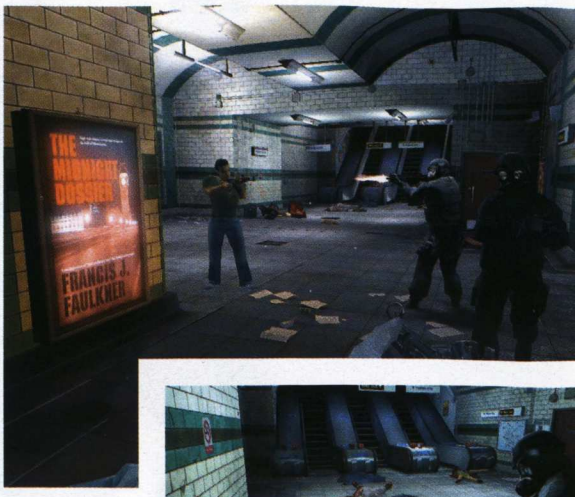
Zdroj: www.rugby.cz

Rugby 06 **8,3** VERDIKT

- Licence na množství světových turnajů
- Značně vylepšené pohyby hráčů
- Krásná grafika
- Hudební doprovod
- Výborná zábava, skvělý sport
- Na klávesnici se hraje hůř
- Návyková hratelnost

V současné době jediná série od EA Sports, která se s každým rokem zlepšuje, je pořád zábavnější, hezčí a hratelnější. Jednoznačně nejlepší počítačový sport od kanadského výrobce.





The Regiment

Pevné nervy a dostatek výdrže – vzkaz Konami hráčské komunitě

Vběhnete do místnosti na přesně vyznačený bod, rozhlédnete se po několika objektech a z plných plic zařvete „clear"! Dvě a půl sekundy čistého času. Špatné, velmi špatné. Akci opakujete, zas a znovu, dokud váš čas neklesne pod dvě sekundy a hra milostivě nesvolí: ano, konečně jste uspěli. The Regiment se rozhodl konkurovat v minulém čísle recenzovanému Rainbow Six: Lockdown, a jakkoliv v mnoha prvcích dotahuje letitou modlu všech milovníků taktických akcí, požitek ze hry zabijí až zbytečně tvrdou obtížností.

Výše zmíněná situace není báchorkou na dobrou noc: jde o drsnou realitu, kdy jste v každé misi tréninku i skutečného boje hodnoceni podle rychlosti a čistoty vykonané práce. Nasazená laťka se však drží pekelně vysoko a s hrou se vydrží prát jen zarytí příznivci žánru (ti občasní odběhnou po půl hodině, běžný hráč po pěti až deseti minutách). Drsná realita si žádá i drsné herní zpodobnění. A toho se v The Regiment rozhodně dočkáte.

Úvodní trénink se nese v duchu pečlivého nácviku situací, se kterými se budete při čištění domů setkávat každou druhou sekundu. Obsazení místnosti, její zabezpečení, vyčištění od teroristů a další drobnosti, které často rozhodují o životě a smrti. Naštěstí (nejen kvůli vysoké obtížnosti) můžete přípravy přeskočit a vrhnout se do víru dění – na čtveřici misí (neděste se), z nichž si každou vyzkoušíte z pohledu hned několika týmů.

Šetřit na hráčích se nevyplácí a The Regiment by se o tom přesvědčil na vlastní kůži – nebýt vysoké obtížnosti, která uměle prodlužuje herní dobu. Každou misi a každou roli si vyzkoušíte nesčetněkrát předtím, než dosáhnete požadovaného hodnocení. Nic na tom nemění ani dvojice módů – „lehčí" arkáda a reálnější simulace, jež ubere z herní obrazovky i směrový kříž pro střelbu. Herní prostředí a stavba levelů plní pro hru neocenitelnou roli: pokoje v domech jsou malé a titěrné, venkovní prostředí dává nepřátelům prostor pro divoké přestřelky (AI je na slušné úrovni) a nezklame ani dvojice profláklých lokací – metro a parlament (obojí bylo k vidění u konkurenčního Rainbow Six: Lockdown – náhoda, nebo čistý kalkul?).

Velká škoda, že se v případě The Regiment (shodně s Lockdown) ztrácí slůvko taktika. Nejenže hra při hodnocení přednostně zohlední rychlost provedené akce, což vás nutí k neopatrnému a zbrklému vystřílení lokace, ale absentují i další zažité prvky. Nedočkáte se plánování mise, ani výběru vybavení, s nímž vyrazíte do boje. Děkujme alespoň za systém příkazů, jež udělujete svému týmu přes jednoduché menu a volbu myší.

> Drsná realita si žádá i drsné herní spodobnění – v The Regiment vás nemine

Japonské Konami roztahuje svá křídla do žánrů, které k němu na první pohled nesedí. V žádném případě to ale neznamená, že by The Regiment byl špatnou hrou. Přehlédneme-li slabou grafiku, kterou konkurenční Lockdown zašlape do země, stojí před námi statný válečník, jehož pokoření je výzvou pro všechny fanoušky žánru. Bohužel však pouze pro ně.

Kamil Gric, šéfredaktor
Otestoval si „pevnost" automobilových nárazníků

Platforma PC

Žánr Taktická akce
Výrobce Konami
Distributor v ČR CD Projekt
Homepage www.konami-regiment.com
Minimální konfigurace Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 3 GB na HDD
Lokalizace Žádná
Cena 1 199 Kč

KONKURENTI
- Rainbow Six: Lockdown **7,8**
- SWAT 4 **8,4**
- SWAT 4: The Stetchkov Syndicate **7,1**

Civilizovaní lidé jedí za stolem

Je čas dát si pauzu – na stolku už čeká pivíčko

The Regiment **5,9** VERDIKT

- Realistické úkoly a náplň misí
- SAS jednotky
- Propracovaný trénink
- Dobrá AI
- Vysoká obtížnost
- Chudší grafika
- HW nároky

Slušná týmová akce, v níž si příliš taktiky neužijete. Nebýt vysoké obtížnosti, mohla zaútočit na širší skupinu hráčů – současná podoba ale uspokojí jen otrlé fanoušky.

PĚT DŮVODŮ, PROČ HRÁT SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE

- Krásně se vyzuříte při střílení lumpů
- Občas narazíte na krásnou rukojmí
- Používáte nejmodernější zbraně
- Můžete řešit vzniklou situaci několika způsoby
- Konečně zakřičíte kouzelné sousloví: „Stůj, nebo střelím"

Noční vidění pro bojácné

SWAT 4: Stetchkov Syndicate

Já řeknu ruce vzhůru a ty začneš střílet

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Přemýšlí, jak oddělit Čechy od Moravy

Když už si všichni mysleli, že teroristé a lumpové pokuřují doutníky na Havaji a nestarají se o likvidaci demokracie, přichází Irrational Games s přídavným balíčkem Stetchkov Syndicate. Vypiluje hru, která si vydobyla pěkná hodnocení, k dokonalosti?

> Bez pořádných zkušeností a vysoké hodnosti příliš gangsterů nepochytáte

Tomu se říká díra světa

Série SWAT se nedá označit za přímou konkurenci nepokořitelných Rainbow Six, nýbrž za dominantní titul jdoucí svou vlastní cestou. SWAT 4 tvořil pekelně návykový mix taktiky a akce. Nebylo třeba hodiny ležet v mapách a plánovat, kterým oknem vleze tým Alpha, aby teroristům na dva uzly zasukoval tkaničky do deseti vteřin. Stačilo si jen přečíst brífink, vyzbrojit statné hochy a střílet, zatýkat, střílet, osvobozovat. Datadisk Stetchkov Syndicate se striktně drží zaběhlé linie. Pouze přidává sedm rozsáhlých misí (např. drogové laboratoře, stanice metra, ba dokonce i kostel), jež jsou ale určeny pouze vyvoleným. Užijí si je totiž jen úspěšní pokořitelé původního SWAT 4. Bez zkušeností z předchozích akcí a vysoké hodnosti bohužel příliš gangsterů nepochytáte. Celková obtížnost se rapidně zvýšila, nepřátelé se s vámi nepárají a nově (opravdu) přemýšlí.

Umělá inteligence doznala velkých změn. Konečně máte pocit, že vedle vás nestojí duté hlavy, ale mazaní policisté. Dříve dělali takřka jen to, co jste jim sami řekli. S trochou nadsázky bylo i příkazy k palbě čas od času nutné zadávat „ručně". Vašim parťákům ve zbrani tentokrát nechybí invence: v mnoha věcech se bez nejmenšího pokynu skvěle doplňujete. Za mazáky se dají označit i ti z druhé strany barikády. Kryjí se, systematicky si rozdělují cíle palby, a když není zbytí, utíkají, seč jim síly stačí, do úkrytu.

Od velkého kápa zřejmě vyfasovali lepší a odolnější výzbroj. Jak se říká, proti ohni se bojuje ohněm. Vylepšení arzenálu se tak dočkali i vaši týmoví kolegové. Sedmero šikovných zbraní se nikdy neztratí, obzvláště dostanou-li se vám do rukou granátomet, kolty a lehké samopaly, jež se dají nazvat andělem s ďáblem v těle. Specialitou je pak omračující Cobra. Elektrickým šokem zasáhne a na místě zneškodní protivníka, aniž by utrpěl ujmu na zdraví (stále platí systém – čím více mrtvých, tím delší návštěva na koberečku u šéfa).

Reinkarnace se nedočkala pouze singleplayerová část. Prostřednictvím Stetchkov Syndicate si hru po internetu může vychutnat až deset lidí naráz. A to jak v klasických módech (včetně kooperativního), tak i v novém „Smash and Grab". Účelem je uhlídat kufřík před nepřáteli, kteří se jej naopak snaží ukrást, ať to stojí, co to stojí.

Ostatní věci zůstaly téměř netknuty, avšak prach na ně nesedl. Grafika je mírně zastaralá a placky místo obličejů nebudí ten správný dojem drsných teroristů. Na druhou stranu hra stínů a světel je i po necelém roce stále v kurzu a pěkně se na ni kouká. Pěkný a povedený je i celý datadisk. Není určen nezkušeným nováčkům, ale pro staré harcovníky a fanoušky SWAT 4 představuje novou výzvu.

Platforma ⁝ PC

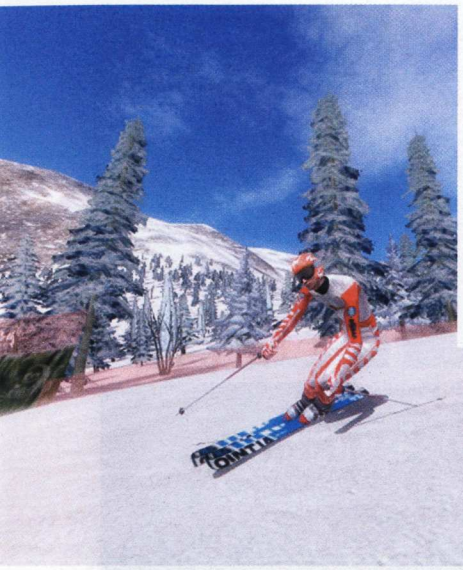
Žánr ⁝ Taktická akce
Výrobce ⁝ Irrational Games
Distributor v ČR ⁝ CD Projekt
Homepage ⁝ www.swat4.com
Minimální konfigurace ⁝ Procesor 1 GHz, 512 MB RAM, 32MB grafická karta, 2 GB na HDD
Lokalizace ⁝ Titulky
Cena ⁝ 599 Kč

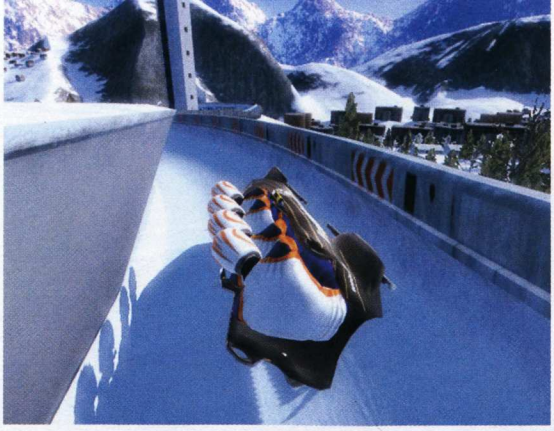
KONKURENTI
- SWAT 4 **8,6**
- Rainbow Six: Lockdown **5,8**
- Alpha Black Zero **5,0**

SWAT 4: Stetchkov Syndicate **7,1** VERDIKT

- ▲ Rozlehlé mise
  Rozšířený multiplayer
  AI v pravém slova smyslu
- ▼ Mírně zastaralá grafika
  Vysoká obtížnost
  Silně návykové

Sedm rozlehlých a atraktivních misí, rozšířený multiplayer a další hodiny skvělé zábavy. Takový je SWAT 4: Stetchkov Syndicate.





Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
Má ze všeho strandu

KLASIKA PŘEŽIJE

Hra s tématikou zimních sportů není žádnou novinkou. Roku 1991, dlouhých 15 let před olympiádou v Turíně, vládla počítačům legendární Winter Challenge. Na rozdíl od mladšího kolegy, byly staré olympijské radovánky takřka nehratelné. Hra nabízela celkem 21 disciplín s jednoduchým ovládáním v podobě zběsilého mačkání Enteru. Nechyběly sjezd, biatlon, skoky na lyžích a rychlobruslení. Na krásné okamžiky hraní pod MS-DOS můžete živě zavzpomínat ještě dnes – hra je na internetu volně ke stažení (například na stránkách **www.bestoldgames.net**).

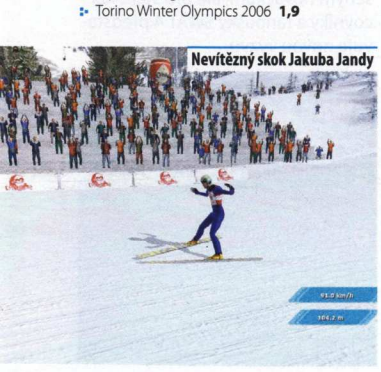
Winter Challenge

Když je 16 dní se spacákem u televize málo

Platforma :· PC

Žánr :· Zimní sporty
Výrobce :· Cyanide Studio
Distributor v ČR :· Neoznámeno
Homepage :· www.winter-challenge.com
Minimální konfigurace :· Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 1,2 GB na HDD
Lokalizace :· Neoznámeno
Cena :· cca 1 000 Kč

KONKURENTI
- RTL Skispringen 2006 **7,1**
- Alpine Skiing **Nehodnoceno**
- Torino Winter Olympics 2006 **1,9**



Nevítězný skok Jakuba Jandy

Říká se, že zúčastnit se olympiády je snem každého sportovce. Jestliže nejste jedním ze závodníků (případně členem obslužného personálu), do města s pěti kruhy se podíváte s velkými problémy jako turista, neboť za cenu jedné vstupenky na olympijský závod byste mohli odletět s rodinou na Mauritius. Většina z nás však nepatří mezi hrstku supertalentovaných jedinců, ani nepobíráme ministerský plat. Naštěstí tu správnou olympijskou atmosféru dokáží navodit přenosy České televize či povedená počítačová hra. Záměrně užívám slova „povedená", neboť nedávno vyšlá arkáda Torino Winter Olympics 2006 sotva přivodí pocit, že se olympijského klání přímo účastníte. Právě naopak! Hra vás může zbavit zdravého rozumu, vyvolat podrážděnost a poruchy nervového systému i střev.

Zdařilejším se jeví titul z dílny Cyanide Studio s notorickým názvem Winter Challenge. Snad symbolicky je hra kopií stejnojmenného originálu z roku 1991 (po stránce slušné hratelnosti). Nové zimní radovánky se oficiálně nezabývají olympijským děním, ačkoli souvislost s nimi je jasná. Hra nabízí šest různých sportů, přičemž ty se dále dělí na podskupiny s výsledným číslem jednadvacet hratelných disciplín. V nabídce je alpské lyžování, bobování, skoky na lyžích, biatlon, cross-country (běh na lyžích) a severská kombinace. Před zahájením velkých turnajů přijde vhod tutoriál, jenž vás seznámí s taji ovládání. Heroické přeskakování výukových pasáží nedoporučuji. Jinak dopadnete jako já, když jsem při snaze přijít na kloub jednoduchému ovládání skočil do hry. Výsledkem byly ošklivé pády, které by reální sportovci nepřežili.

> Zpracování sportů je jako na houpačce a připomíná výkony českých hokejistů

Zpracování všech sportů je jako na houpačce a připomíná výkony českých hokejistů v Turíně. Zatímco severská kombinace a biatlon patří k nejpovedenějším disciplínám, hratelnost závodů Super G a skoků na lyžích pokulhává jako starý husky chycený do medvědí pasti. Především Super G je čirým utrpením i pro trpělivého hráče. Autoři si správně uvědomili, že superobří slalom je jedním z nejrychlejších odvětví v lyžování. Není však v pořádku, aby hráč dokončil minutu a půl dlouhou trať za jednadvacet vteřin. Projet při dané rychlosti správně všechny branky, či dokonce umístit se v první patnáctce, je zhola nemožné. Trapasy se nevyhnuly ani bobování, u něhož kamera poskakuje jako Nikola Sudová při jízdě v boulích.

Zatímco hratelnost se s každým sportem od základu mění, potěšující je celková soupiska sedmi set reálných závodníků ze třiceti zemí světa. Nejpříjemnějším faktorem je však běžecký okruh v Pragelatu s typickým dřevěným mostem i podjezdem před cílovou rovinkou, který tak dobře známe z neustále se opakujících záznamů zlatého závodu Kateřiny Neumannové. Nečekejte ale od Winter Challenge zázraky. Nejedná se o typ hry, jež by vydržela okupovat místo na disku až do olympiády ve Vancouveru 2010. Příjemné odreagování vám však zaručí.

Já, nebo strom? Kdo s koho?

Winter Challenge **6,8** VERDIKT

- Příjemné odreagování
- Skutečná jména sportovců
- Běh na lyžích a severská kombinace
- Běžecká trať v Pragelatu
- Nevyvážená hratelnost disciplín
- Chybí komentář Roberta Záruby a Petra Svěceného
- Málo disciplín

Solidně zpracovaná oddychovka, jež vám připomene, jak vypadaly olympijské hry v Turíně. Navíc se spoustou reálných sportovců a okruhů. Jediné, co místy pokulhává, je hratelnost.

Vezmi si, papoušku

Legendární jeskyně s vířivkou si najde své uplatnění vždy

Playboy: The Mansion Gold Edition

Podaří se sérii The Sims 2 udržet primát, nebo jí zajíčkův pokus číslo dvě předčí?

Uplynul rok od okamžiku, kdy světlo světa spatřil herní zajíček se zálibou v erotice: nadějný titul Playboy: The Mansion. Čekalo se od něj erotické dobrodružství na pokraji dobrého vkusu, mluvilo se o něm jako o silné konkurenci The Sims 2. Mýty před vydáním se ale rychle rozplynuly s prvními pouze lehce nadprůměrnými hodnoceními. Autoři se však nenechávají odradit, oprášili hru a na pulty obchodů si prodírá cestu zlatá edice s datadiskem.

Balení obsahuje čtyři CD, přičemž na třech z nich naleznete původní hru. Přídavný balíček (chcete-li, můžeme mu říkat datadisk) se dokázal vměstnat na poslední disk. Po vzoru největšího konkurenta se v něm vývojáři zaměřili na rozvinutí jedné části hry. Vzpomeňme na randění v Hot Date nebo nekonečné večírky v House Party. Právě k House Party se dá Private Party Expansion Pack nejsnáze přirovnat. Hugh Hefner, zakladatel kultu Playboy, se ve své počítačové podobě odhodlá ke konání bujarých oslav na přepychových místech.

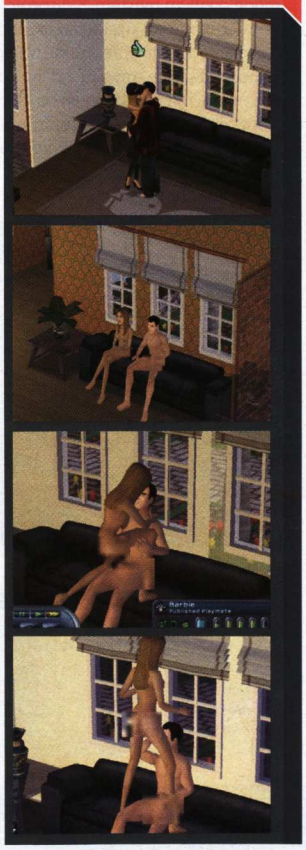
Koncept hry zůstal logicky zachován. I nadále sbíráte sólokapry pro nová čísla časopisu, fotíte známé modelky, zaměstnáváte desítky lidí atd. To vše v novém prostředí, s novými objekty a na divočejších večírcích. Před rozesláním pozvánek vytipované smetánce si zvolíte styl párty. Na výběr je Halloween, Hughovy narozeniny, tropická noc a mnohé další. Do pozvánky rovněž připíšete, jaké šatstvo vzít s sebou (respektive co všechno nechat doma), a uspořádání pravé pyžamové párty ve velkém stylu nic nebrání.

Další novinky jsou pouhými drobnostmi, které spíše vyvolají ironický úsměv na rtech než spokojenost z dobře investovaných peněz. Při sexuálním aktu nejsou postavičky ve spodním prádle, nýbrž v Evině rouše. Do nabídky přibyly další celebrity, můžete si vytvořit vlastní hvězdu nebo upravit již existující. Vše to jsou ale jen malé a bezvýznamné doplňky. Nezakrývám své zklamání, protože neduhy, jimiž původní hra trpěla, zůstaly pevně přikovány i k zlaté edici. Stejná (ne)inteligence postaviček, hrůzná kamera, zaostalé grafické zpracování (pohled na hranaté poprsí slečny nevzbuzuje erotické, ba ani jiné představy), přemíra bugů a co hůř, po několika splněných úkolech opět neutuchající nuda.

> Do pozvánky připíšete, co si vzít s sebou, a uspořádání pyžamové párty nic nebrání

Proč? Uplynul rok, a vylepšená hra přináší jen několik lokací, objektů a nových úkolů. Úkolů, které byste splnili i bez toho, aniž by tam byly. Loni jsem v recenzi uvedl, že Playboy: The Mansion není v žádném případě špatnou hrou, pouze obsahuje mnoho chyb a zakládá si na jednoduchém stylu. Ten se po čase stává stereotypním. Letos mohu svá slova směle obhájit. Playboy: The Mansion Gold Edition není špatnou hrou, zejména pokud jste fanoušky všeho, co jen zdánlivě připomíná The Sims. Pro ostatní znamená nový zajíček počáteční zábavu, poté dlouhou dobu neustálého omílání toho samého a ve finále nepovedené vyvrcholení. Večírek skončil a můžete jít spát.

DIVOKÁ, NEVÁZANÁ A NĚKDY I DOSTI KOMICKÁ SOULOŽ PO ZAJÍČKOVSKU



Platforma PC, PS2, Xbox

Žánr Erotická strategie
Výrobce Cyberlore Studios
Distributor v ČR Playman
Homepage www.unleashyourbunny.com
Minimální konfigurace Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 1,5 GB na HDD
Lokalizace Neoznámeno
Cena Neoznámeno

KONKURENTI
- The Sims 2 **9,0**
- Playboy: The Mansion **6,7**
- Singles **7,0**

Občerstvení je základem úspěchu

Playboy: The Mansion Gold Edition **4,2** VERDIKT

- Nekončící večírky
- Nové objekty a lokace
- Vytvoření vlastní celebrity
- Horší grafika
- Množství chyb
- Neduhy z minula

Co dodat. Playboy: The Mansion Gold Edition je marným bojem. Doporučuje se pouze skalním příznivcům původní hry.

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte

Hry za pakatel!

Recenze budgetových titulů

499 Kč 299 Kč 399 Kč

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Třikrát zemřel při předváděčce Blacka

NEED FOR SPEED: UNDEGROUND 2

Noční život ve velkoměstě – to nejsou jen návštěvy divadel a muzikálů, posezení v klubech a restauracích či bláznění na diskotékách. EA se nás ve dvou pokračováních závodní série Need for Speed snažili přesvědčit, že k neonovým reklamám kasin, nákupních center a obchodů v pulzujících uličkách velkoměsta neodmyslitelně patří i nelegální závody. Underground 2 dovádí k dokonalosti myšlenku svého předchůdce. Ve vlastním voze se můžete takřka neomezeně potulovat perfektně vymodelovaným městem. K dispozici je spousta druhů závodů od klasických okruhových (opět ale v rámci města), přes méně tradiční sprinty, až po soutěže ve smycích a dalších fintách. Auto zde neplní roli přibližovadla na jedno použití. Hra sází na propracovaný tuning, díky němuž si můžete pohrát jak s vizuálními, tak výkonnostními charakteristikami svého žihadla. I když je více než rok starý, Undeground 2 vás zabaví i dnes.

Hodnocení :· **8,3**

Platforma :· PC, PS2
Žánr :· Městské závody
Výrobce :· EA
Vydavatel :· EA Czech
Rok vydání :· 2004
Lokalizace :· Manuál
Cena :· 499 Kč (PC), 799 Kč (PS2)

CODENAME PANZERS: PHASE TWO

Strategie pro masy. Nenajdeme asi lepší označení pro hru, která dovedně kloubí perfektní grafické zpracování se strategickými základy tak, že i nehráč strategií těžko odolá. Od podívané plné detailních záběrů, efektních výbuchů a dech beroucích střetů se odchází jen velice těžko. Zvláště když ji podporuje rozmanitost jednotek, stran a zajímavé mise.

Codename Panzers: Phase Two simulují práci menší jednotky, nestavíte žádné základny, proto je celá hra jednodušší a plynulejší. Nehraje se na velké strategické manévry, úkoly misí jsou rozmanité a akční. Pořád se něco děje, na bojišti dochází ke zvratům a spousta předskriptovaných okamžiků vám nahradí poněkud nepovedenou umělou inteligenci nepřátel. Tři kampaně (za Němce v Africe, Spojence v Itálii a partyzány v Jugoslávii) vás zabaví na dlouhou dobu a skoro vám dají zapomenout na první díl, který Phase Two do detailů kopíruje.

Hodnocení :· **8,1**

Platforma :· PC
Žánr :· Realtime strategie
Výrobce :· Stormregion
Vydavatel :· Cenega
Rok vydání :· 2005
Lokalizace :· Titulky
Cena :· 499 Kč

THIEF: DEADLY PROJECT

DOUPĚ 2006 KOUPĚ MĚSÍCE PC

Být zlodějem se vyplatí v každé době. Pardon, být DOBRÝM zlodějem – dobrým jako Garrett, který toto řemeslo v herním světě proslavil. Třetí Thief, zasazený do prostředí, v němž se snoubí magie s technikou, odbourává striktní členění na jednotlivé mise. Po splnění hlavního úkolu se vždy objevíte v ulicích města, kde můžete obchodovat (tj. prodávat sebrané věci), okrádat bohaté měšťany, případně hledat podněty pro další mise.

Úkoly jsou poměrně náročné a rozmanité. Největší lákadlo hry se ale skrývá v celkové filozofii práce zloděje. Zapomeňte na standardní akční návyky, zloděj se musí ke svému cíli proplížit nezpozorován, splnit přání zadavatele a v tichosti se vrátit zpět. K tomu vám dopomáhá rozma-nitý arzenál pomůcek – šípy (vodní, plynové či nehlučné), rukavice pro šplhání po zdech nebo nálože. Rozmanité úrovně obtížnosti, kdy na nejvyšší není dovoleno zabít jediného člověka, navíc podporují motivaci k opakovanému dohrání.

Hodnocení :· **8,4**

Platforma :· PC
Žánr :· Stealth akce
Výrobce :· Ion Storm
Vydavatel :· Cenega
Rok vydání :· 2004
Lokalizace :· Manuál
Cena :· 499 Kč

LOTR: BITVA O STŘEDOZEM

Koupě minulého měsíce, realtime strategie Battle for Middle-Earth (v češtině Bitva o Středozem), byla odložena. Ve zlevněné edici se objeví až 9. června.

PC :· **EA Czech** :· **499 Kč**

HALF-LIFE 1: ANTHOLOGY DVD

Kompilace legendární akce, jež světu dala postavu Gordona Freemana, obsahuje hru včetně dvou datadisků a update Team Fortress.

PC :· **EA Czech** :· **599 Kč**

GOTHIC

Netradiční RPG, které dává zapomenout na hrdinské eposy a zejména zpočátku ukazuje, že hlavním problémem zelenáčů ve skutečnosti není záchrana světa, ale snaha přežít.

PC :· **CD Projekt** :· **199 Kč**

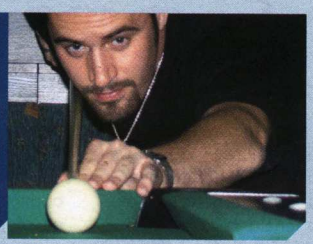
KONZOLOVÉ RECENZE

NAHRÁVÁME SOUČASNÝM KONZOLOVÝM HITŮM

SLOŽITÁ GEOPOLITICKÁ SITUACE

Žijeme ve velkém a složitém světě, kde se myšlenka a informace šíří díky internetu a moderním technologiím prakticky nekontrolovatelně. Lidé mají možnost dozvědět se o všem, co je zajímá, a udělat si vlastní názor na svět, případně se spojit s ostatními, kteří smýšlejí stejně. Komplikované mezilidské vztahy odrážejí národnostní (náboženské, kulturní) konflikty a terorismus se rychle stává nejproblematičtější nemocí civilizovaného světa. Lidé se tímto problémem zabývají stále více a jejich zájem o geopolitickou situaci se odráží také v komerčním úspěchu žánru geopolitických thrillerů.

Tento měsíc nám pro konzole dorazily dva trháky, které oba těží z daného tématu. 24: The Game je vynikajícím příkladem filmové licence s pestrou koláží miniher a strhujícím příběhem na úrovni předlohy. Black je pro změnu mrazivě krásnou přehlídkou destrukce s všudypřítomným nábojem nadnárodní konspirace. Překvapivě účinně ovšem na naši redakci zapůsobila také mnohem jednodušší hříčka nazvaná Big Brain Academy. Tento unikátní posilovač mozku se rychle stal jednou z nejoblíbenějších her nejen konzolových redaktorů. Celkově to byl hodně zajímavý měsíc a konečně jsme získali pocit, že novoroční sucho skončilo a opět je z čeho vybírat.



MARTIN ZAVŘEL,
vedoucí konzolové sekce

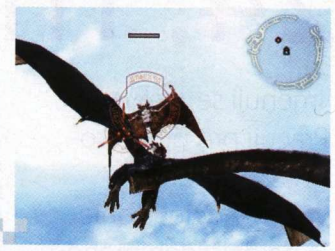
PŘEDÁVKOVÁNÍ AKCÍ

Tento měsíc recenzovaná hra Black úspěšně sesadila dva roky starou Killzone z trůnu nejlépe vypadající FPS na Playstation 2. Zuřivé přestřelky, realistické zbraně, oslepující exploze a všudypřítomná zkáza působená vaší střelbou… snažili se o to už jiní (Call of Duty, FEAR), nicméně teprve Black nabízí nefalšovaný zážitek z hlavní role v hollywoodském akčním trháku. Čest dobrému jménu tohoto titulu vzdal i jeho vydavatel, česká pobočka Electronic Arts, uspořádáním stylové launch party s představením hry pro novináře. Zlatým hřebem tohoto dýchánku na počest adepta pro PS2 hru roku bylo paintballové utkání, v němž si člověk mohl zastřílet na novináře z konkurenčních médií. Zážitek to byl skvělý, ale pro tento měsíc bylo akce snad až příliš. Dali bychom přednost změně, třeba umělecké adventuře o japonské vlčí bohyni Okami.

84 24: The Game
PS2

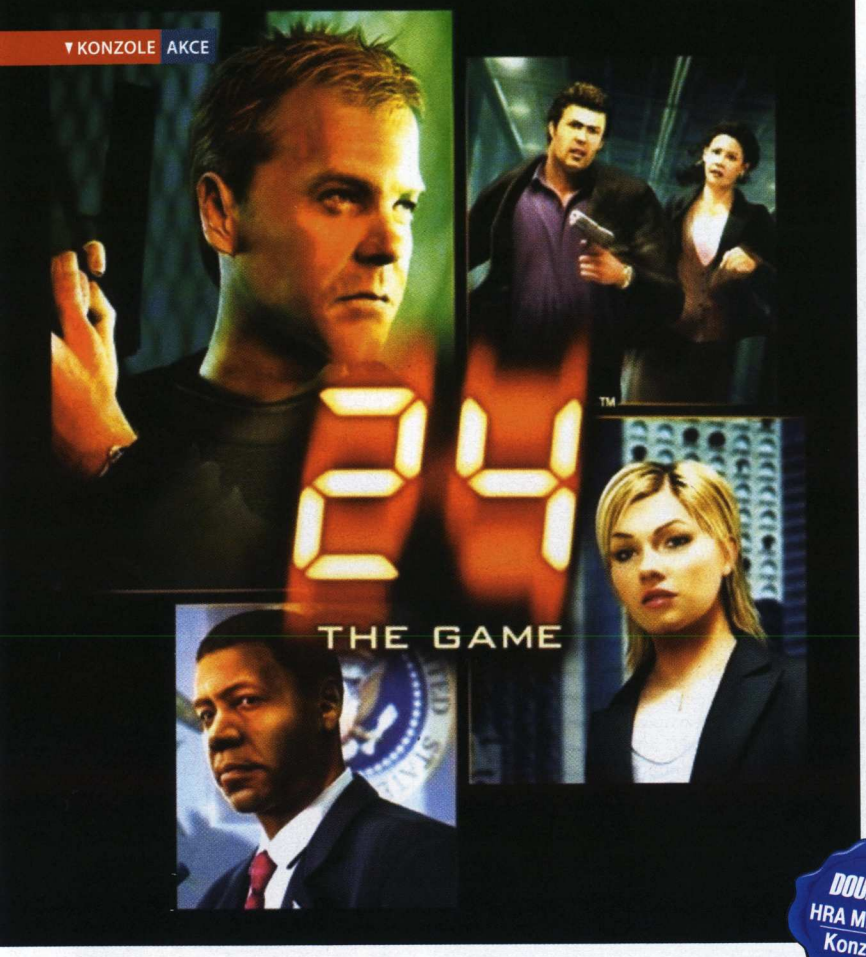
86 Black
PS2 | XBOX

88 Lord of the Rings: Tactics
PSP

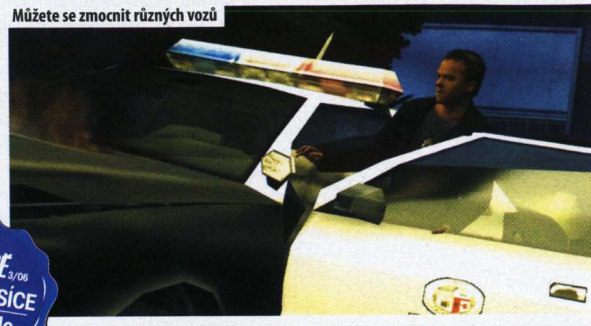


89 Drakengard 2
PS2

90 Joy C64
SBÍRKA HER



Budete asistovat u zneškodňování několika bomb



Můžete se zmocnit různých vozů

DOUPĚ 3/06 HRA MĚSÍCE Konzole

Napínavá honička v kanalizaci

24: The Game

Jmenuji se Jack Bauer. Pracuji pro protiteroristickou jednotku v Los Angeles. Tohle je nejdelší den mého života

Exkluzivně na Playstation 2 dorazil očekávaný zcela nový „den" aneb 24 hodin z pera scénáristů veleúspěšného stejnojmenného seriálu. Jelikož v redakci Doupěte máme hezkých pár fanoušků tohoto strhujícího moderního techno-thrilleru o boji s teroristy na pokračování, víte už o této hře docela dost z našich nedočkavých novinkových článků a preview.

Příběh (plný překvapivých zvratů, které fanoušci milují a jež budou nováčky spolehlivě šokovat) je zasazen mezi druhou a třetí sezónu televizního seriálu, hra je akční adventurou kombinující pestrou směsici zábavy od střílení, přes automobilové honičky po LA a řešení různých puzzle (v rámci hackování apod.), až po působivé pasáže s vypjatými výslechy podezřelých. Za vývojem hry stojí interní studio samotné Sony, na ničem se nešetřilo a na vývoji se podílel prakticky celý filmový štáb, mající na svědomí předlohu – scenárista, herci i hudebník.

DIVOKÁ JÍZDA

Stejně jako televizní seriál voní také hra střelným prachem a adrenalinem. Jde o jednu velkou, divokou honičku proti hodinovým ručičkám (nebo spíše odpočítávajícímu digitálnímu ciferníku), která vás nenechá ani na chvíli vydechnout. Dosahuje toho jednak kvalitním příběhem (podle oficiálních materiálů má hra dohromady sedm hodin filmových animací mezi misemi!) a potom také zmíněnou pestrou hratelností, která vám nabízí každou chvíli novou postavu i druh zábavy.

V nejlepších okamžicích do sebe přitom různorodé mise, nabízející odlišnou hratelnost, zapadají společně s příběhem jako jeden velký kompaktní celek, kde všechno se vším logicky souvisí. Jako příklad lze uvést napínavou pasáž, kde výslechem dostanete z teroristy informaci o útoku na kolonu prezidenta, následně v roli jiného agenta za pomoci infravize a satelitů najdete potenciální odstřelovače na střechách a uvnitř budov, načež se dostanete do role Jacka, který musí svojí odstřelovačkou pobít nalezené nepřátele dřív, než prezidentova kolona projede problematickým úsekem… to vše propojené strhujícími filmovými sekvencemi.

Prozrazovat podrobnosti ohledně samotného příběhu nehodlám, fanoušci jistě moc dobře vědí, co by měla „sezóna 2,5" obsahovat. Je třeba objasnit, kdo a proč stál za atentátem na prezidenta, vypořádat se s nebezpečnou chemickou zbraní na území Los Angeles, objasnit jak a proč se dcera hlavního hrdiny, Kim Bauerová, dostala k práci pro

> Na ničem se nešetřilo, na vývoji se podílel prakticky celý filmový štáb

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Celý měsíc si hrál na příslušníka CTU a Black Ops

Platforma PS2

Žánr Akční mix
Výrobce Sony Cambridge
Distributor v ČR Sony
Homepage www.24thegame.com
Cena 1 799 Kč

KONKURENTI
- Max Payne 2 **9,0**
- GTA: San Andreas **9,5**
- X-Files: ROS **8,0**

DVD **Wallpapery najdete na** DVD/CD 03/06

CTU a také uvést na scénu jednoho z nejcharismatičtějších hrdinů série, Chase Edmundse. Docela dost práce na jediný den, řekl bych.

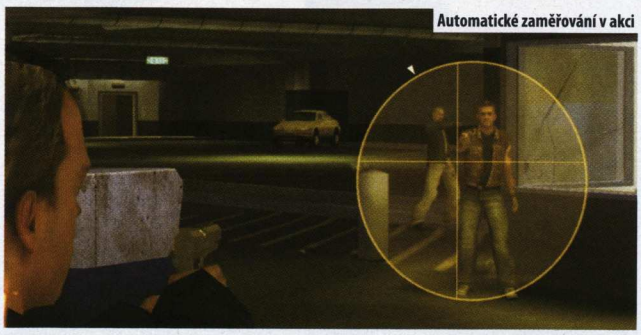
CHYTRÁ RAPSODIE

Zřejmě nejlepší vlastností hry je její pestrost a bohatost, přičemž celek do sebe dokonale zapadá a navíc je díky chytrému způsobu zpřístupňování bonusů (nádherné galerie, trailery, rozhovory s tvůrci, herci atd.) značně motivující hrát jednotlivé mise znovu a lépe. Slůvko „rapsodie" označuje umně sestavenou koláž toho nejlepšího. Akce se střelnými zbraněmi i zběsilé honičky v ulicích reálného velkoměsta jsou v kurzu – a 24: The Game je nabízí ve více než slušné kvalitě.

Díky přítomnosti dalších herních prvků (hackování rozličných zařízení, strhující pasáže s výslechy teroristů a jejich komplicŭ) se téměř nabízí přirovnání k „protiteroristickému GTA" – chytrý mix je zde ovšem rozložen do mozaiky postupně zpřístupňovaných misí, nikoliv na ploše nelineárně sestaveného města. Dlužno dodat, že podle tvůrců nabízí necelá stovka misí ve hře zábavu na dobrých 14 hodin při prvním hraní (nepočítaje v to filmové pasáže). Dle mých zkušeností s hrou mohu tuto cifru potvrdit.

Největším přínosem 24: The Game pro herní průmysl jsou (kromě bezprecedentně kvalitního, originálního a přitom předloze věrného využití licence televizního seriálu) nepochybně pasáže s výslechy teroristů. O toto téma se již snažily i jiné hry, ale zde působí mnohem zajímavěji (kromě jiného také díky pestrým a málokdy se opakujícím dialogům, stejně kvalitním jako v televizním seriálu, kde výslechy také patří k vrcholným okamžikům). Jednak musíte vždycky získat informace do určitého časového limitu (časové omezení se ve hře objevuje často, ale málokdy je natolik přísné, aby nějak dramaticky zvyšovalo obtížnost a kazilo herní zážitek) a mimo to musíte průběžně volit mezi agresivním, neutrálním a uklidňujícím přístupem, jinak se vám vyslýchaný zhroutí nebo v horším případě zemře.

Spolehlivý služební vůz CTU


Automatické zaměřování v akci

NEZAPOMENUTELNÝ DEN

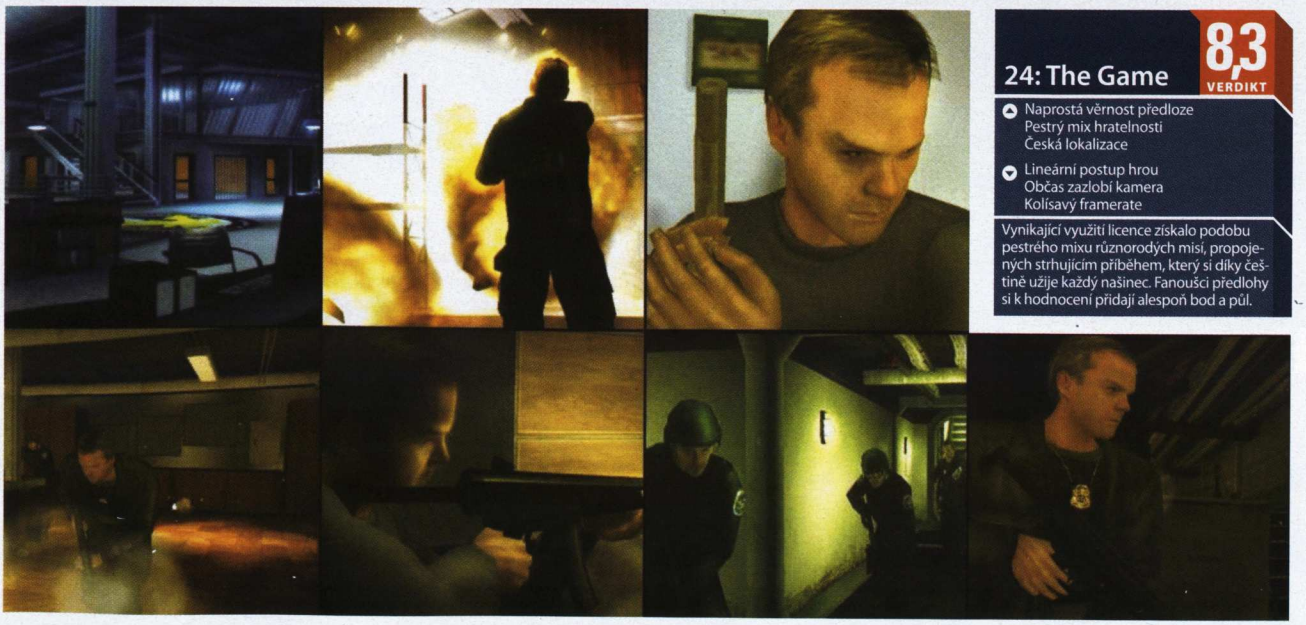
24 hodin v kůži Jacka Bauera (Kim, Chaseho, Michele, Petera, Tonyho a dalších hratelných postav) jen tak nezapomenete. V jádru jde možná o tradiční akci z pohledu třetí osoby, zpestřenou mnoha vedlejšími minihrami, nicméně způsob, jakým do sebe celek zapadá – a unikátní atmosféra věrná předloze – dělají z 24: The Game mnohem víc, než jen nadprůměrnou akční hru. I když kamera občas nejde ovládat tak hladce, jak by mohla (naštěstí je ve hře implementován přehledný systém automatického vyhledávání/zaměřování nepřátel) a grafika má kromě silnějších i slabší místa, celkově jde o dobře odvedenou práci, za kterou se tvůrci v žádném případě nemusí stydět.

Sony se zhostila lukrativní licence na výbornou, a jelikož je hra k dostání také s českými titulky (překlad se povedl), je dobrá šance, že strhující zápletka hry upoutá i naprosté nováčky. Kvalitní příběh o globálním terorismu v dnešní době snadno upoutá každého, kdo se alespoň trochu zajímá o dění ve světě. Nezbývá než doufat, že kromě fanatických teroristů, které hra představí, existují v reálném světě i takoví Jackové Bauerové a supervýkonné protiteroristické týmy, schopné příliv teroru zastavit.

> Akce se střelnými zbraněmi i zběsilé honičky v ulicích reálného velkoměsta jsou v kurzu – a 24: The Game je nabízí ve více než slušné kvalitě

CO BUDE DÁL?

V České republice se teprve dostala na trh DVD kolekce s třetí sezónou seriálu, zda a kdy uvidíme v televizi čtvrtou sezónu, nikdo netuší. Na satelitech mezitím běží pátá sezóna (aktuálně mám za sebou osmý díl, který považuji za nejnapínavější a nejpodařenější ze všech dílů v historii série – tvůrci se zkrátka neustále učí a jejich dílo je lepší a lepší). Na internetu se také objevují první neoficiální informace o připravovaném celovečerním filmu.



24: The Game

8,3 VERDIKT

- ▲ Naprostá věrnost předloze
- ▲ Pestrý mix hratelnosti
- ▲ Česká lokalizace
- ▼ Lineární postup hrou
- ▼ Občas zazlobí kamera
- ▼ Kolísavý framerate

Vynikající využití licence získalo podobu pestrého mixu různorodých misí, propojených strhujícím příběhem, který si díky češtině užije každý našinec. Fanoušci předlohy si k hodnocení přidají alespoň bod a půl.

Black

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Celý měsíc si hrál na příslušníka CTU a Black Ops

Zbraně jsou hlavní hrdinové tohoto příběhu. Náboje jsou vaše děti. Přivítejte jedinečnou hru, která změnila význam slova „akce"

Stojíte s jednotkou speciálního komanda před branou ruského hřbitova kdesi na okraji města. Je podzim, mezi barevným listím stromů pomrkávají paprsky slunce. Tráva je mokrá. Ve vzduchu se převaluje mlha. V dálce se tyčí silueta kostela. Vykročíte mezi náhrobky – když vtom se ozve typické hvízdnutí kulky a ze země vedle vás vytryskne gejzír hlíny. „Odstřelovač!", zakřičí kdosi z vašeho týmu. Instinktivně se vrháte do krytu za jeden z plochých náhrobků. „Prásk!" – kamenný náhrobek dostane zásah od odstřelovače a rozletí se na kusy. Najednou jste vystaveni nepříteli jako na střelnici. S výkřikem se rozběhnete vstříc kostelu, od nějž výstřely přišly, a hodíte tím směrem granát. Zableskne se jako při bouřce, kostelní věž se zhroutí, dunivá exploze roztrhá průčelí na kusy, trosky létají všude kolem… dým zahalí scénu i zbývající nepřátele uvnitř poškozené stavby, a vy vidíte jen záblesky palby jejich zbraní. Právě prožíváte jednu z klidnějších situací ve hře Black, adrenalinem až po strop nacpané akce z vlastního pohledu, jejímž cílem je překonat dosavadní snahu o herní zpracování hollywoodských akčních trháků.

Jedinečný styl hry vychází, podobně jako v případě Gran Turismo 4, z nefalšované, až fanatické lásky k hlavnímu předmětu zájmu. V případě GT to byla auta, zde jsou to moderní střelné zbraně. Ještě žádná hra nekladla takový důraz na věrné zpracování současných reálných zbraní, přičemž nejde pouze o míru grafických detailů, nýbrž především o realistickou simulaci následků každičkého výstřelu – a také o naprosto ohlušující rachot střelby (slabší povahy si mohou namontovat tlumiče, ale opravdový chlap řev těžkého kulometu miluje). Snad jediné, co ubírá tomuto fetišistickému zpracování olejem a střelným prachem vonících „hlavních hrdinů hry" na kouzlu, je průměrná animace – ve srovnání s pohybem a především nabíjením zbraní v Killzone je Black primitivní a bez nápadu. Zato vám ale dá možnost zbraněmi nepřítele zmlátit, pokud vám dojdou náboje, stejně jako

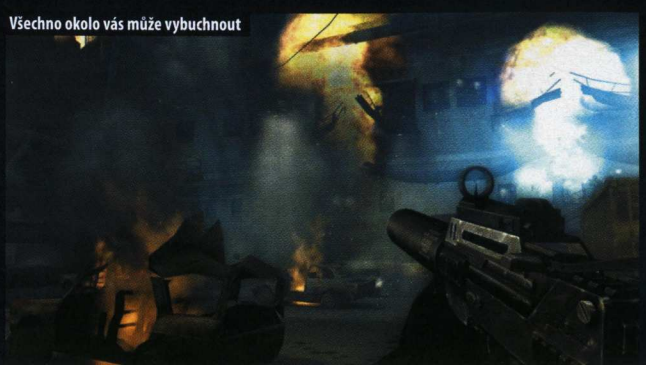
HOLLYWOODSKÁ PODÍVANÁ

Aby zvýšili zážitek z obsluhy ničivých moderních zbraní, vytvořili autoři herní svět a jeho pravidla nikoliv podle nudné reality, nýbrž podle záměrně přehnaného a vizuálně působivějšího stylu hollywoodských akčních trháků. Všechny scenérie ve hře jsou tedy zalité stylizovanými barvami slunečních paprsků (sloupy světla nádherně rozostřují okolí, obtékají listí na stromech a propůjčují prostředí kouzlo profesionálně nasvícené filmové scény), také architektura úrovní je citelně vystavěná na efekt, nikoliv dle reality (monumentální stavby ve městech, gigantické nádrže s palivem

> Opravdový chlap miluje řev těžkého kulometu

můžete drtivou většinu zbraní přepínat z plné automatiky na jednotlivé výstřely. Jinými slovy, Black věrně simuluje moderní střelné zbraně a jako taková uspěla hra na celé čáře: jediný silnější zážitek ze střelby můžete mít na skutečné střelnici.

uvnitř každé továrny atd.). Největším zdrojem „hollywoodského pocitu" jsou ovšem speciální efekty: obrovské pestrobarevné exploze, kroutící se masivní sloupy dýmu, oslepující záblesky výstřelů i výbuchů, naddimenzované gejzíry prachu a tro-



Všechno okolo vás může vybuchnout

Platforma PS2, Xbox

Žánr Střílečka z prvního pohledu
Výrobce Criterion
Distributor v ČR EA Czech
Homepage www.ea.com/official/black/black/us
Cena 1 799 Kč

KONKURENTI
- Killzone **8,0**
- Time Splitters 3 **7,0**
- Half-Life **9,0**

Grafické orgie speciálních efektů

sek létající do vzduchu při každém výstřelu. Autoři šli tak daleko, že téměř každý objekt ve hře okázale exploduje, pokud do něj začnete střílet. Navíc se díky unikátní technologii trhají rohy budov, okraje dveří, upadávají kusy sloupů atd.

Pokud jde o vizuální stránku věci, je Black jedinečným dílem, které nesnese srovnání s konzolovou konkurencí. Snad jedině Call of Duty 2 nebo FEAR na výkonném PC se vzdáleně blíží grafické nádheře zkázonosného pekla, rozpoutaného v Black. Nejde o žádnou náhodu: autoři mají na svědomí jeden z nejrozšířenějších enginů pro PS2 – Renderware – a kromě toho mají za sebou čtveřici graficky bezkonkurenčních orgií (závodní) destrukce jménem Burnout. Ohromující podívanou a zážitek ze hry dále prohlubuje stylový grafický design všech menu. Při prvním i stém pohledu na Black máte jednoduše pocit, že jde o podívanou roku.

Odstřelovačka nemůže chybět

> Silnější zážitek ze střelby můžete mít pouze na skutečné střelnici

USPĚCHANÁ HOSTINA

Black je extraktem divoké akce, nejde v ní o nic jiného, než zuřivou střelbu na všechno a všechny okolo vás. Destrukce, zkáza, armageddon – adrenalin pumpující zážitek ze hry neředí přítomnost žádných zpestřujících prvků z jiných herních žánrů. Místy ale budete mít pocit, že je hra až příliš přímočará ve svůj vlastní neprospěch: taktický element prakticky neexistuje, nepřátelé nabíhají ve vlnách bez nějakého složitého přemýšlení a jejich jedinou silnou stránkou je schopnost rychlého pohybu, díky kterému se vám budou těžko zasahovat. Kromě střelby na všechno živé můžete sbírat munici a lékárničky (jeden druh doplní energii ihned a druhý můžete nosit u sebe – chytrý nápad), případně skryté předměty (za které jsou pouze body navíc, k ničemu jinému neslouží). Pokud byste ale čekali, že Black bude až přehnaně jednoduchá zábava na snadné odreagování, pak jste na velkém omylu.

Hra je neskutečně obtížná, což způsobují především dva faktory: jednak je možné hru ukládat pouze mezi misemi (každá má zhruba půl hodiny, ale budete ji většinou hrát mnohem déle kvůli neustálému umírání). A navíc jsou nepřátelé neskutečně odolní (zřejmě díky pokročilým neprůstřelným vestám). Vydrží klidně i 50 a více zásahů z vašich zbraní, což je o to více směšné, že vás jsou schopni zabít pěti výstřely ze silnější zbraně (můžete je sice zabít jednou ranou do hlavy, ale to se v praxi neprovádí až tak snadno). Přestřelky jsou proto značně nevyrovnané a v obklíčení více nepřáteli hra otestuje vaše reflexy v míře, způsobující v lepším infarkt a v horším případě znechucení ze zkaženého herního zážitku.

Zřejmě jde o zoufalou snahu autorů uměle protáhnout hrací dobu, která by jinak díky přítomnosti pouhých osmi (!) úrovní stěží přesáhla pět hodin. Pocit z uspěchané hostiny završuje primitivní příběh, vyprávěný filmečky s dvěma živými herci, sedícími celou dobu v jedné místnosti a rozebírajícími události hry. Škoda, autoři by se možná měli něco přiučit od Bungie, týmu, který má na svědomí konkurenční Halo. Tam uznávají zásadu, že když už se snaží o revoluci, nepustí hru na trh, dokud není revoluční a maximálně bohatá po všech stránkách.

Nepřátelé umírají jako praví kaskadéři

Black

7,9 VERDIKT

- ▲ Ohromující grafika
  Zbraně a destrukce
  Ozvučení
- ▼ Vysoká obtížnost
  Nesmrtelní nepřátelé
  Krátkost

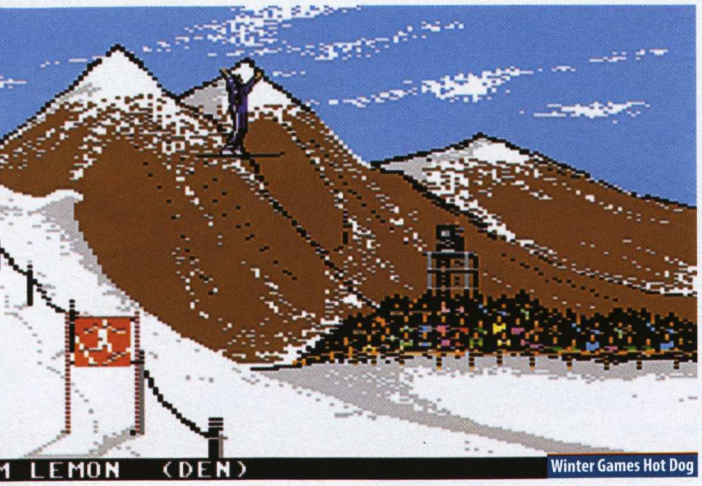
Jedinečný zážitek z palby prohlubuje vizuální zpracování, jaké jste na PS2 ještě neviděli. Hra však trpí nesnesitelnou obtížností, způsobenou základními nedostatky v designu hratelnosti.

JSOU ZBRANĚ DOBRÉ?

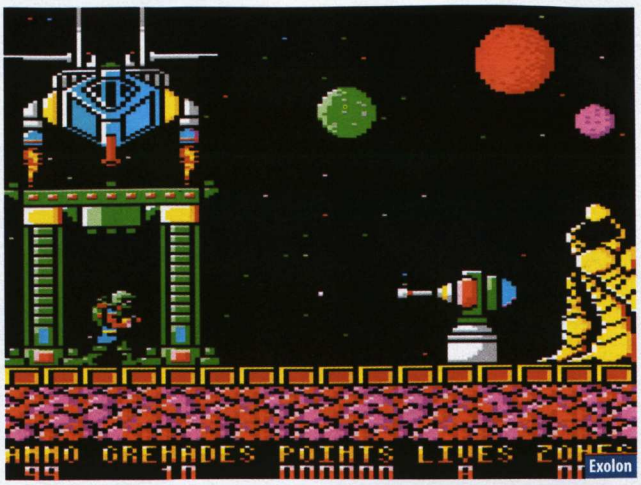
Pokud váháte nad tím, zda je hra založená na fanatické lásce ke střelným zbraním morální, jistě vás zaujme aktuální film Lord of War (u nás jako Obchodník se smrtí). Strhující příběh obchodníka se zbraněmi rozebírá zkázonosnou roli pušek a munice v moderním světě chytřeji než většina dokumentů, včetně Mooreova „Bowling for Columbine".

Odstřelovačka nemůže chybět

Spojenci jsou nesmrtelní



Winter Games Hot Dog



Exolon

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Celý měsíc si hrál na příslušníka CTU a Black Ops

Joystick C64

Návrat k dokonalosti klasických her pro starý počítač Commodore 64

V našich obchodech můžete nyní koupit sbírku třiceti her pro Commodore 64. Nebojte se, neprodává se na magnetofonové pásce a nepotřebujete k ní originální počítač (který je dnes mezi sběrateli pravděpodobně dražší, než kolik bude stát přicházející Playstation 3). Třicítka klasických herních titulů je zabudována do pouzdra v podobě joysticku, kterým se hry také přímo ovládají. Joystick napájejí čtyři tužkové baterie a jednoduše se připojí (přes žlutý a bílý cinch – standardní kontakty moderních televizorů pro obraz a zvuk) přímo k televizoru.

Tradiční design v černé a červené barvě připomíná časy dávno minulé (stejně jako působivý start po zapnutí, simulující úvodní nahrávací obrazovku Commodore 64). Na joysticku najdete tlačítko se světelnou kontrolkou pro zapnutí a vypnutí přístroje, dvě velká tlačítka pro střelbu, reset pro návrat do hlavního menu s výběrem hry a čtyři funkční tlačítka A až D pro speciální volby. Samotná joysticková páčka je v podstavci upevněna poměrně tuze, tudíž je velký předpoklad, že se jen tak „nevykroutí". Plastové provedení přístroje sice není příliš robustní, ale zato se dobře drží v rukou (jelikož nemá žádné přísavky, dává větší smysl držet jej v dlani s palcem na střelbě, než mít na něm položené ruce na stole).

Třicítka pečlivě vybraných her zahrnuje pestrou žánrovou směsici od sportů či logických hříček přes závodní tituly nebo akční hry až po stařičké adventury a RPG. Najdete zde například zimní a letní olympiádu, závody F1 „Pitstop", „Championship Wrestling", oba díly „Impossible Mission", Turricanovi podobnou chodičku-střílečku „Exolon", propracovanou střílečku s raketkou „Cybernoid" s překvapivě kvalitní hudbou, kultovní sport budoucnosti „Speedball", atmosférickou akční hru „Marauder", založenou na knize Duna od Franka Herberta, a další. Všechny hry mají pouze několik barev a pískají na vás zastaralým mono zvukem, ale přitom dokáží nabídnout překvapivě zábavné odreagování (i když některé z titulů jsou samozřejmě slabší než jiné).

> Třicítka pečlivě vybraných her zahrnuje pestrou žánrovou směsici

Joystick C64 se k nám dostává s českým návodem k použití, nicméně najdete v něm pouze informace o zapojení přístroje. V balení je ovšem také originální návod (v angličtině), obsahující popis všech her, jejich příběhu, herních pravidel, cíle a ovládání. Podobné emulátory starých herních platforem jsou ve světě stále oblíbenější a je dobře, že se tato nostalgická vlna titulů pro pamětníky konečně dostala také k nám. I když bych osobně preferoval emulátor Sega Mega Drive ve tvaru nezapomenutelného ovladače (i takovou hračku můžete v zahraničí sehnat), musím uznat, že jsem si s touto kolekcí příjemně zavzpomínal na roky dáno minulé, kdy jeden Commodore 64 trůnil také na mém stole.

Platforma ▪ Vlastní

Žánr ▪ Sbírka her
Výrobce ▪ Toy Lobster
Distributor v ČR ▪ Conquest
Homepage ▪ www.cqe.cz
Cena ▪ 1 099 Kč

KONKURENTI
- Namco Museum **7,5**
- Lemmings PSP **7,5**
- Sonic Ultimate Collection **9,7**

JAK VYPADAL COMMODORE 64?

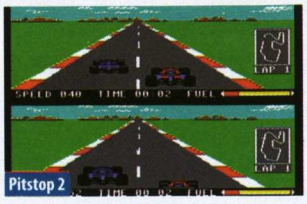
I když se nedočkal takového rozšíření jako v jiných zemích a v oblíbenosti ho znatelně předčil ZX Spectrum, Didaktik Gamma nebo později Amiga, Commodore 64 si v Československu našel skupinku fanoušků, kteří na šedivou krabici dodnes s láskou vzpomínají.

Joystick C64 — **6,9** VERDIKT

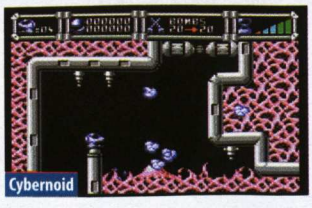
- ▲ Snadná obsluha
  Pestrá nabídka her
  Lahůdka pro pamětníky
- ▼ Chybí přísavky na stůl
  Není možné ukládat pozici
  Primitivní grafika a zvuk

Pouze pro fajnšmekry a pamětníky, kteří si libují v návratu do časů, kdy bylo všechno jednodušší.

Nejlépe se hraje s ovladačem v dlani druhé ruky


Pitstop 2

Impossible Mission


Cybernoid

Lord of the Rings: Tactics

Když může Solid Snake, proč by nemohl Aragorn?

Platforma PSP

Žánr Tahová strategie
Výrobce Amaze Entertainment
Vydavatel Electronic Arts
Distributor v ČR Electronic Arts
Homepage www.ea.com/official/lord-oftherings/tactics
Cena 1599 Kč

KONKURENTI
- LOTR: Return of the King **7,0**
- LOTR: The Third Age **8,0**
- Metal Gear Acid **9,0**

Peter Jackson dokázal nemožné: oživit spící legendu Pána prstenů a vyvolat kolem ní šílenství, které neznalo mezí. Kupovala se trička s obličeji půlčíků, pyžama s krásnými elfkami a… průměrné hry. Pyžamo bychom překousli, ovšem nevyužitý potenciál v rámci her nám nedal spát. Ale dost už převalování a hledání vhodné polohy (bez dvojsmyslů!), konečně se objevil titul, za jehož kvality by se nemusel stydět ani samotný mistr Tolkien.

Představovat Pána prstenů by mělo stejný smysl jako nasazovat slepému kontaktní čočky. V LOTR: Tactics navíc na žádné seznamování nebude čas: vývojáři nepočítají s hráčovou neznalostí filmové předlohy a namísto zdlouhavého zasvěcování do příběhu předkládají první problém. Jaký? Záleží na zvolené straně. Pryč jsou doby, kdy jsme museli za každou cenu zničit Prsten – nyní můžete zkusit i cestu zla a pořádně vyprášit půlčíkům kožichy!

Po vzoru série Metal Gear (Ac!d) pokouší i LOTR: Tactics štěstí v žánru tahových strategií. A stejně jako zpomalení prospělo Solid Snakovi, má pozitivní dopad také na zdejší hratelnost. Můžete si všechny slavné bitvy projít krok za krokem a ovlivnit jejich průběh, dokonce budete mít volnou ruku ve výběru hrdinů či výzbroje. Obojí vám poskytne (v kombinaci s propracovaným ovládáním) nepopsatelné potěšení. Nic totiž nedokáže naštvat víc, než když musíte při každém tahu sahat po nápovědě a přemýšlet, které tlačítko je k čemu předurčeno. To zde nehrozí. Tleskám ve stoje, intuitivnější ovládání jsem ještě neviděl.

Samotné tahy se dělí na dvě fáze. V první pohybujete s jednotkami po mapě a rozmisťujete je na strategicky výhodných pozicích (lučištníky na kopce, hrdiny do první bitevní linie), v té druhé rozdáváte konkrétní rozkazy, vybíráte cíle a v krajních případech své borce léčíte. Ani na jedno ale nemusí dojít. Úkoly v misích jsou totiž natolik variabilní, že není zapotřebí pobít vše živé v okolí. Někdy stačí udržet pozice a vyčkat na posily, jindy pouze paralyzovat nepřátelského hrdinu.

Po zdárném splnění úkolu přichází na řadu odměna v podobě peněz a bodíků, za něž můžete vylepšit dovednosti svých svěřenců. Zlaťáky se hodí – můžete za ně nakoupit lepší výzbroj, lékárničky, případně ochranné totemy, které dokáží zvrátit průběh i jasně prohrané bitvy. Přítomnost RPG elementů však přínosná není, ba co více – pouze zdržuje. Protivník se zlepšuje spolu s vámi, a tak jakékoliv snažení postrádá smysl.

Ve hře projdete nejdůležitějšími událostmi z filmu či knihy. Čekají na vás doly Morie, ochrana Helmova žlebu a také masivní bitva na pláních Pelennoru. To vše v překrásné grafice, která ždímá možnosti soňáckého handheldu na samé dno. Zpracování jednotlivých prostředí bere dech, nemluvě o postavách, které jsou od živých předloh takřka k nerozeznání. Proč se tedy přes čistě pozitivní text recenze neleskne v hodnocení desítka? LOTR: Tactics sice můžeme popisovat stovkami superlativů, nezměníme však nic na tom, že jeho kouzlo vyprchá po zhruba čtyřech hodinách. Jako kdyby scénárista filmu nedostal zaplaceno a utnul děj v polovině. Hrajete si, bavíte se a najednou před vámi běží závěrečné titulky.

> Ve hře můžete zkusit i cestu zla a pořádně vyprášit půlčíkům kožichy!

Statný hraničář má ze všech hrdinů bezkonkurenčně nejvíc práce

Lord of the Rings: Tactics **7,6** VERDIKT

- ▲ Licence Pána prstenů
- ▲ Grafika
- ▲ Hratelnost
- ▲ Intuitivní ovládání
- ▼ Krátká hrací doba
- ▼ Zbytečné RPG prvky

Důstojné převedení Tolkienova díla do herního provedení. Škoda jen krátké hrací doby, která z LOTR: Tactics nedělá nejvýhodnější koupi ve Středozemi.

Aragorn v celé své kráse

Co si takhle osedlat draka?

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Zkoušel používat hřeben, ale zjistil, že to nemá cenu

Někdy je lepší na chvíli zmizet

Na velkolepá kouzla je radost pohledět

Drakengard 2

Akční řežba na zemi, impozantní bitvy s drakem ve vzduchu – co víc si přát?

Původní Drakengard zapadl jako průměrná hra, přesto Square-Enix dali zelenou pokračování. Drakengard 2 se odehrává osmnáct let po konci prvního dílu. Pečetě, které chrání svět před destrukcí, bedlivě hlídají speciální jednotky „Rytíři pečetí". Mezi ně patří i hlavní hrdina Nowe, jenž vyrůstal vychováván modrým drakem jménem Legna. Jak už to ale bývá, Rytíři pečetí nejsou kladní, jak si naivní a idealistický hrdina o gestikulaci nemluvě. Rozhovor probíhá pomocí textů s obrázky hrdinů, které se střídají na dolní části obrazovky. Neomluvitelným nedostatkem je forma, s jakou se hráč dozvídá mnohé klíčové informace: ty se „jen tak mimochodem" objevují v levém horním rohu obrazovky a dá práci je v průběhu zuřivého boje vůbec zaregistrovat.

Jenže ani špatná výprava nekazí jinak dobrý herní zážitek. Velký vliv na pozitivní dojmy mají úžasné animace, kterých je v Drakengardu 2 dostatek. Škoda, že to samé se nedá říci o grafickém enginu. Grafika spadá do průměru, což je vzhledem k okouzlujícím animacím a pěknému zpracování postav podivné. Hudební doprovod je na druhé straně plný experimentů, disonancí a dodává temnému nádechu hry zajímavou atmosféru. Najdou se i melodické skladby a skvělá je titulní píseň, která ale ve hře zazní jen krátce.

Herní koncept se od prvního dílu příliš nezměnil. Bitvy probíhají na zemi, nad zemí a ve vzduchu. Hra je rozdělena do dvanácti kapitol, z nichž každá se skládá z různého počtu misí. Ty mají v drtivé většině stejný cíl – zabít určitý počet nepřátel. Liší se jejich délka, škoda jen, že ukládat lze pouze na začátku mise. Po celou dobu hry máte k dispozici Noweho, ale později se k vám přidají i další společníci. Vždy ale bojujete pouze s jedinou postavou.

Taktické možnosti jsou poměrně široké. K dispozici máte (v závislosti na používané zbrani) dva různé typy útoků, krytí a magii. Tlačítko pro krytí také centruje volně pohyblivou kameru, která se čas od času nešikovně natáčí a boj komplikuje. Zbraně i postava získávají v průběhu bojů zkušenosti a postupně se stávají silnějšími. Při postupu zbraní na vyšší level (maximálně však čtvrtý), se odemykají smrtící komba. Na rozlehlých pláních pod širým nebem může Nowe využívat svého draka a ničit nepřátele ze vzduchu, svého létajícího miláčka jménem Legna ale můžete i přímo ovládat.

Drakengard 2 je rozporuplný herní kousek. Strhující příběh, překrásné animace a zábavná řežba je strhávána dolů nevýraznou grafikou, slabým scénářem a dalšími drobnostmi. Díky alespoň za velkou míru replayability – po prvním dohrání můžete začít znovu, tentokrát ale se všemi čtyřmi hratelnými charaktery a vyšší obtížností. Další důvod, proč prozkoumat Drakengard 2 skrz naskrz? Tři odlišné konce hry, které by fanouškům neměly uniknout.

KDO JE KDO?

Manah
Dívka, která se konáním dobra snaží očistit od svých hříchů z minulosti – je ale to, co dělá, opravdu správné?

Nowe
Idealistický mladík, který snadno podléhá emocím a je plný touhy po pomstě; člověk není… co je vlastně zač?

Legna
Prastarý modrý drak plný ironických poznámek, které však nejsou daleko od pravdy

Eris
Rytířka pečetě tělem i duší, která na rozkaz udělá cokoliv: co se ale skrývá hluboko pod brněním?

Která se vám líbí víc?

> Drakengard je rozporuplný – okouzlující animace a strhující příběh likviduje nevýrazná výprava

Platforma :: PS2

Žánr :: Akční RPG
Výrobce :: Cavia
Vydavatel :: Square-Enix
Distributor v ČR :: Cenega
Homepage :: www.square-enix.co.jp/games/ps2/dod2
Cena :: 1 999 Kč

KONKURENTI
:: Drakengard **6,1**
:: Genji **8,1**
:: Devil May Cry 3 **8,9**

Drakengard 2 — **6,9** VERDIKT

- Ohromující animace
  Příběh, co se jen tak nevidí
  Znovuhratelnost
  Zajímavé charaktery
- Herní grafika
  Výprava
  Dabing

Řežba s RPG prvky na zemi i ve vzduchu. Zajímavý a originální příběh kontrastuje se slabou výpravou.

Lenka Vlková, stálá spolupracovnice Doupěte
Otaku, hraje především RPG a miluje vše japonské

Hry za pakatel!

Recenze budgetových titulů

499 Kč 299 Kč 399 Kč

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Tukání do klávesnice je jedinou fyzickou prací, která mu jde

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

I když doménou taktických akcí stále zůstává PC, konzolové konverze nemusí dopadnou špatně, jak dokazuje PS2 verze druhého dílu Brothers in Arms. Kombinace střílečky z prvního pohledu s možností velení dvěma podřízeným týmům vás zavede na obligátní bojiště druhé světové války. Bratři ve zbrani excelují zejména výpravou a navozují dojem opravdového života jednotky ve válce.

Pokud atmosféra patří mezi největší přednosti hry, přílišná předskriptovanost sráží pocity z ní. Umělá inteligence se chová potěšitelně, použití neočekávané taktiky však odhalí, že jde pouze o připravené vzorce chování. Nepřítel nedokáže reagovat na změnu stylu boje. Musím ale dodat, že to je problém většiny podobných akcí. Bratři ve zbrani nejsou revolucí, nabízejí ale povedený zážitek z bitev doplněný o možnost elementárního taktizování, kterou nikdo před nimi do světa válečných FPS nepřinesl.

Hodnocení :· **7,8**

Žánr :· Taktická akce
Výrobce :· Gearbox Software
Vydavatel :· Ubisoft
Rok vydání :· 2005
Platforma :· PC, PS2
Cena :· 999 Kč (PC, PS2)

BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

DOUPĚ 5/06 KOUPĚ MĚSÍCE KONZOLE

Přijmeme-li černobílou výzvu podtitulu nedávné herní bondovky (všechno, nebo nic), odpovědí bude první možnost. Bond 007: Everything or Nothing nabízí vše, co byste od hry na motivy dobrodružství dokonalého a na cokoli připraveného agenta britského království čekali. Divokou akci, rozmanité mise, futuristické pomůcky, rychlé zbraně i krásné ženy uhranuté Jamesovým šarmem.

EA s licencemi pracovat umí. Hra se pyšní nejen povedeným příběhem a nápaditou hratelností – skvělá je i technická stránka. Nechybí věrné zobrazení nejdůležitějších filmových postav (Bond, pan Q, madam M), kterým propůjčili hlas skuteční herci. Everything or Nothing se pyšní nadprůměrnou délkou (minimálně 15 hodin) a také skvělým kooperativním multiplayerem. Pokud jste příznivci protřepaného Martini s vodkou, budgetová edice skvělé akce by vás neměla minout.

Hodnocení :· **8,3**

Žánr :· Akce z pohledu třetí osoby
Výrobce :· EA
Vydavatel :· EA Czech
Rok vydání :· 2004
Platforma :· PS2, Xbox, GC, GBA
Cena :· 899 Kč (PS2, Xbox)

CAPCOM CLASSICS COLLECTION

Útok na pamětníky podnikají v poslední době snad všechny společnosti, které mají co ze své historie nabídnout. Zajímavá kompilace Capcomu odhaluje dvacítku převážně akčních a bojových her z období 1984–1992. Hry jsou upraveny k fungování na současné konzole a doplněny mnohdy zajímavými informacemi o historii atp. U nás je bohužel k dostání pouze PS2 verze.

Hry v edici: 1942, 1943, 1943 Kai, Bionic Commando, Commando, Exed Exes, Final Fight, Forgotten World, Ghosts n' Goblins, Ghouls n' Ghosts, Gun Smoke, Legendary Wings, Mercs, Pirate Ship Higemaru, Section Z, SonSon, Street Fighter II, Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting, Super Ghouls n' Ghosts, Trojan, Vulgus.

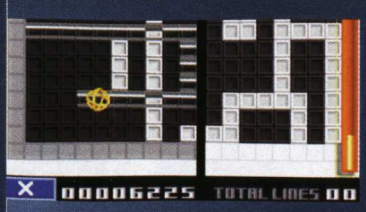
Hodnocení :· **8,0**

Žánr :· Rozmanité
Výrobce :· Capcom
Vydavatel :· EA Czech
Rok vydání :· 2005
Platforma :· PS2, Xbox
Cena :· 899 Kč (PS2)

POLARIUM

Nejlevnější hrou pro Nintendo DS je propracovaná logická hříčka postavená na jednoduchém základě.

NDS :· **Nintendo** :· **999 Kč**



KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

Akce s prvky RPG od slovenských tvůrců nenabízí tolik adrenalinových momentů jako první díl, přesto pobaví.

PS2 :· **Cenega** :· **999 Kč**

ARX FATALIS

Konverze propracovaného RPG z PC nedopadla špatně. To život v podzemí světa hry je mnohem horší.

Xbox :· **Gameline** :· **799 Kč**

mobility

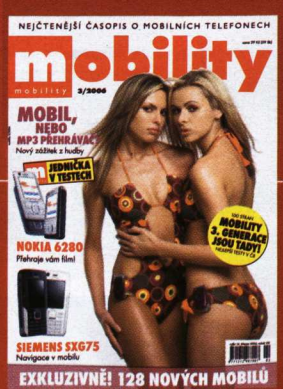
Telefony nové generace toho umí mnohem víc

Víte, na co všechno můžete **použít mobil?**

Čtěte mobility 3. generace

na stáncích od 16. března

O mobilech víme vše ■ Jsme jednička v testech! ■ Milujeme nejnovější techniku stejně jako vy ■ Přidali jsme testy nových mobilů, detailní fotky i rozhodující parametry ■ Pro radost jsme na obálku vyfotili dvě modelky **Mobility 3. generace zkrátka musíte mít!**



BONUS ZONE

PRO TY, CO CHTĚJÍ VÍC

94 Začínáme hrát: Závodní hry
MODERNÍ UČEBNICE 21. STOLETÍ

96 Naostro: Martin Malík
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

98 FreeHry
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

99 Herní servis
OPRAVUJEME, POMÁHÁME, RADÍME

100 Progaming
NEJNOVĚJŠÍ VÝSLEDKY A UDÁLOSTI

101 Hry na mobil
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

102 Komentář
O PIRÁTSTVÍ A O ROHLÍCÍCH

103 Hráčův rádce
NEJLEPŠÍ EMZÁCKÉ HRY

104 Hardware News
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI

105 TEST: Gigabyte GA-K8NE
ZÁKLADNÍ DESKA PRO KAŽDÉHO

106 Přehled: Zvukovou kartu, či integrovaný kodek?
POTĚŠTE SVÉ UŠI!

109 TEST: Creative Labs X-Fi Fatal1ty FPS
NEJLEPŠÍ ZVUKOVÁ KARTA V REDAKCI

109 TEST: Logitech G5 Laser Mouse
PRAVÁ RUKA HRÁČE

110 Listárna
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I... RECENZE

112 Obsah CD/DVD
SKVĚLÉ RPG ARCANUM V ČEŠTINĚ

NEPODCEŇUJTE UŠI!

V době, kdy se mnozí zasvěcenci baví o efektech normálových map, shader modelu 3.0 a možnostech nejnovějších DirectX, trochu zaniká význam jiných než grafických technologií. Zkuste si ale pustit Godfathera či Black bez zvuku, vypněte hudební pozadí v LOTR: Battle for Middle-Earth 2 – pochopíte, že zvuková stránka je možná až příliš podceňována. Pravda, vývoj v ní není tak překotný jako ve světě polygonů, přesto i zvukové karty prošly od dob SoundBlasterů znatelným vývojem. Že není malý, vás přesvědčí naše malé hardwarové téma, které vám rovněž pomůže rozluštit zkratky, jimiž se nejnovější „zvukovky" chlubí.

Co dále nabízí Bonus Zone? Další díl vážně neváženého seriálu Začínáme hrát pro herní zelenáče, rozhovor Naostro (s Future Games „překvapivě" zejména o adventurách) nebo speciál FreeHer s nejlepšími hrami zadarmo roku 2005 (které najdete také na DVD). David se v komentáři dotknul ožehavého tématu pirátství – co si o něm myslíte? Vaše postřehy a názory čekáme v naší redakční schránce (**dopisy@doupe.cz**). A neomezujte se jen na pirátství. Kdoví, třeba hned příští komentář bude ten váš.

HONZA MORKES,
zástupce šéfredaktora

HITPARÁDA

Hry, které máte rádi

Call of Duty 2 potřetí za sebou vítězí. Díky novoročnímu klidu na herní scéně jde však o primát značně ulehčený okolnostmi. Podaří se mu dokázat svoji výjimečnost i v dalších měsících tváří v tvář úžasným strategiím Battle for Middle-Earth 2 nebo SW: Empire at War? Nebo konečně zabojuje PS2 s akcemi 24: The Game nebo Black? Hlasujte – vše máte ve vlastních rukou! Vyhrát můžete opět dvouleté předplatné Doupěte s DVD!

Výherce z minulého čísla: **Radek Matusek**

1. CALL OF DUTY 2 (A)
Hodnocení: 8,7 (Doupě 12/05)
Počet měsíců v hitparádě: 3
Hlasů: **41,9 %**

2. NEED FOR SPEED: MOST WANTED (B)
Hodnocení: 8,3 (12/05)
Počet měsíců v hitparádě: 3
Hlasů: **23,3 %**

3. PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES (D)
Hodnocení: 8,2 (01/06)
Počet měsíců v hitparádě: 2
Hlasů: **11,6 %**

4. SHADOW OF COLLOSUS (C)
Hodnocení: 9,6 (01/06)
Počet měsíců v hitparádě: 2
Hlasů: **10,1 %**

5. RAINBOW SIX: LOCKDOWN – 9,3 %
6. X3: REUNION – 5,2 %
7. GEIST – 4,0 %

N* SW: EMPIRE AT WAR (E)
Hodnocení: 8,8 (03/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH (F)
Hodnocení: 8,7 (03/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* GODFATHER (G)
Hodnocení: 8,2 (03/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* 24: THE GAME (H)
Hodnocení: 8,3 (03/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* BLACK (I)
Hodnocení: 7,9 (03/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

NÁVOD, JAK HLASOVAT:

Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO15 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU DO15 D Adam Novák.

Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich hlasů je 28. března 2006. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

ZAČÍNÁME HRÁT díl 8

STAŇTE SE HRÁČEM ZÁVODNÍCH HER

MODERNÍ UČEBNICE 21. STOLETÍ

„Blížím se v rychlosti 300 km/h k legendární Eau Rouge, milimetrovým pohybem uvolňuji plyn a se zatajeným dechem projíždím úsek, jenž vzbuzuje strach i ohromení" – Ze zápisníku fanouška formule 1

V osmém dílu moderní učebnice 21. století se zaměříme na závodní hry. Co je to vlastně závod? Závodí se s časem o vynalezení léku na zhoubné nemoci. Závodí velmoci o nejrychlejší technologický rozvoj. Závodí školáci ve frontě na obědy. Závodí dokonce i politici o nejhloupější výroky. Závod v pravém slova smyslu znamená úkon, při němž se snažíte v určité disciplíně překonat soupeře, ať už fyzicky, takticky nebo jen pouhým umem. Ve virtuálním světě se však toto slovo stalo symbolem pro automobilové hry. Podstatná část lidí si při vyslovení fráze „závodní hry" vybaví motorky, čluny, formule a v neposlední řadě futuristické stroje. Zkrátka všechna klání, jež jsou oddělena od okolního univerza startem a cílovou páskou.

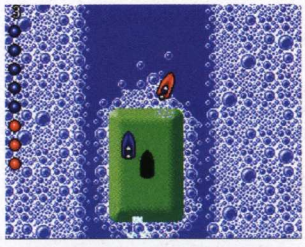
LEKCE 22

VOLANT TEHDY NEBYL HRANATÝ

Za základní stavební kámen současných závodních her můžeme považovat Night Driver z roku 1976, vytvořený pod hlavičkou tehdejšího magnáta a průkopníka Atari. Pohled z nárazníku, kdy jste před sebou přímo viděli ubíhající silnici a v pozadí krajinu, byl mnohem zážitvnější a pocit z rychlosti daleko intenzivnější než kdy předtím. Přestože se před Night Driverem objevila řada jiných závodních her (kupříkladu legendární Sprint 2), právě celkové pojetí jej udělalo zakladatelem žánru. O šest let později vznikl Pole Position, v němž byl pohled posunut z „první" osoby na „třetí (kamera nad zadním křídlem formule). A právě tato hra začala souboj o co nejhezčí a zejména nejvěrnější grafické zpracování (v rámci tehdejších možností věrně kopírovala populární monoposty). Razantní změny nastaly teprve s příchodem série Test Drive v roce 1987. V jejích šlépějích se vydala řada dalších her, které ji však spíše napodobovaly, než přinesly nové prvky. Za zmínku stojí například šílené Crazy Cars.

Doslova žněmi závodních her se stal rok 1990. Názvy jako Lotus Esprit Turbo Challenge nebo Stunts hovoří za vše. Zatímco prvně jmenovaný vsadil na osvědčenou klasiku, které dodal špičkové zpracování, Stunts se zaměřil i na vybudování vlastních drah a okruhů. Následoval zlom. Až do příchodu dvojice takřka identických titulů The Cycles (motorky) a Grand Prix (formule 1) se autoři zaměřovali převážně na vizuální zpracování a reálné chování vozů opomíjeli. Pamětníci, ruku na srdce. Jak The Cycles, tak i Grand Prix nebyly v žádném ohledu výjimečnými hrami. V žádném ohledu až na jeden. Více či méně reálné chování na vozovce docílilo stavu, kdy i sebemenší chybička měla za následek o setinku horší čas. Vznikla rivalita mezi nadšenci a soupeření o to, kdo s jakou formulí (potažmo motorkou) předvede na dané trati nejlepší výkon. Ta dostala korunu v nedávné Trackmanii Nations, hře, jež je postavena pouze na principu dosažení nejlepších časů.

O necelý rok později spatřil světlo světa jeden z nejbláznivějších a nejoriginálnějších závodů všech dob. MicroMachines aneb i na stole a záchodovém prkénku



JEZDĚTE ZADARMO

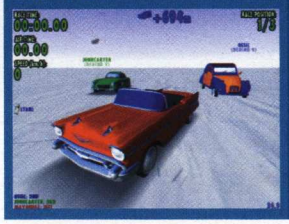
V moři je spousta zlatých rybek a ne vždy za ně musíte zaplatit horentní sumy. Vybrali jsme pro vás nejlepší freeware závodní hry, které naleznete na CD/DVD příloze.

Becher Race 2003

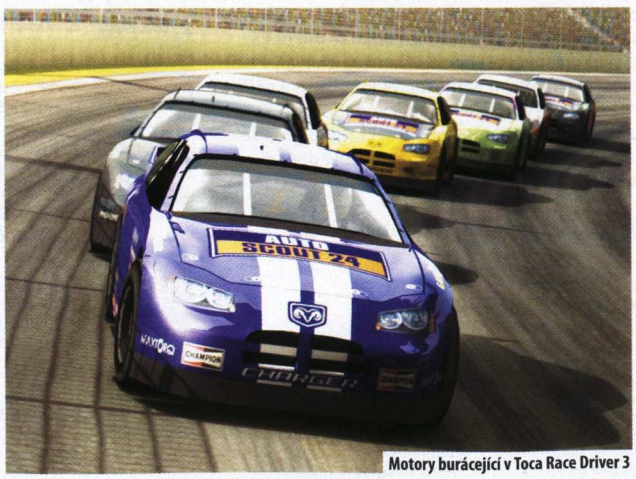
Torcs

Racer

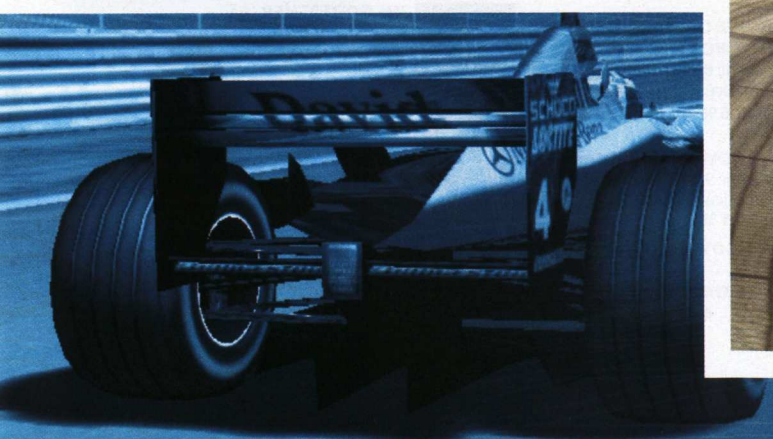
Pakoon 2



Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Přemýšlí, jak oddělit Čechy od Moravy



Motory burácející v Toca Race Driver 3



ZÁVODNÍ TIPY

Toca Race Driver (3) – Výtečná závodní hra, která nabízí nepřeberné množství skutečných šampionátů, tratí a širokou škálu těch nejlepších závodních speciálů. Nechybí mezi nimi formule Indy, robustní tahače nebo již klasické cestovní vozy

Grand Prix (4) – Sice čtyři roky staré, ale zato ještě stále to nejlepší ztvárnění závodů F1. Nechte se vtáhnout do víru boje o titul mistra světa a pohár konstruktérů.

Gran Turismo – Stálice konzolového hraní a modla všech závodních simulátorů, takové je Gran Turismo. Tajemství jeho kuchařky? Obrovské množství závodů po celém světě, ještě více automobilů renomovaných značek a hodně dlouhotrvající zábavy

Burnout – Další z perel pro PS2 a navíc hra s nejvěrnějším ztvárněním pocitu z rychlosti, jaký jste kdy zažili. Nablýskané sportovní vozy, ulice velkoměsta a nelítostní soupeři. Vše ztvárněno ve skvělé grafice

Richard Burns Rally – Nejrealističtější rallye simulátor všech dob. Značka: Bez volantu do auta nelez. A i s ním budete mít problémy. Úzké serpentiny, propracovaný model poškození i široké možnosti nastavení nadchnou každého závodního fanatika

Need for Speed: Most Wanted – Neznat Need for Speed je pro arkádového závodníka neodpustitelným hříchem. Vydařená závodní hra se ve svém posledním dílu vrátila ke starým kořenům – kočkování s policií, která ke zneschopnění protivníka neváhá využít všechny dostupné prostředky

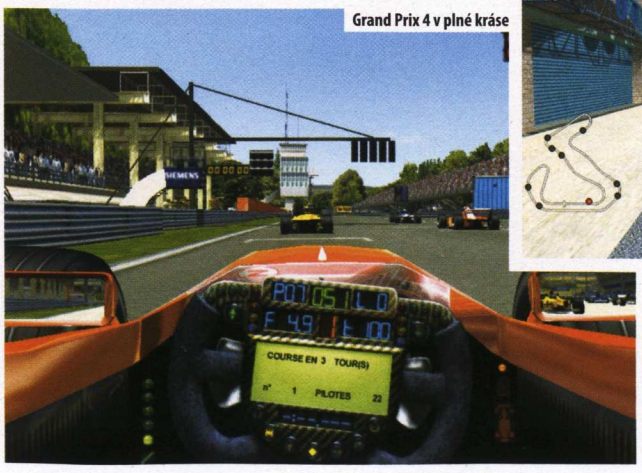
Wipeout Vision – Proč závodit pouze na zemi, když to jde i ve vzduchu. Futuristická vznášedla ve Wipeout Vision dokazují, že i fyzikální zákony můžete snadno porušit.

Moto GP (3) – Jediný zástupce závodění na dvou kolech není nikdo jiný, než poslední z řady Moto GP. Od svého předchůdce se příliš neliší, nově však nabízí tzv. extreme mód. Stačí si vybrat motorku příslušné kubatury a vyrazit na řádění v centru města

GTR – FIA GT Racing – Automobilový simulátor na tři? GTR. Autoři v jeho případě pojali slovo simulovat vážně. Chcete-li si vyzkoušet atmosféru závodů a reálné chování vozů, nemusíte hledat jinde.

Micromachines – Existuje něco ztřeštěnějšího než král miniaturních autíček? Koho by napadlo, že se povozíte na kuchyňské lince a budete se vyhýbat takovým nástrahám, jako je sklenice od mléka nebo díry v ementálu

se dá jezdit. Důležitou vlastností byla rovněž přítomnost zábavného multiplayeru! V roce 1993 se do zlaté kroniky zapsala vývojářská společnost Microprose se svou Formule One Grand Prix. Trojrozměrné pohledné grafické zpracování, originální stáje i jména, identické okruhy, skvělá hratelnost, co víc jsme si tehdy mohli přát? Luxusní sporťáky, brázdící prachem pokryté silnice? Jak je libo. Dlouhá historie série Need for Speed začíná rokem 1994. A právě v té době se hráčská veřejnost dělí na dva neslučitelné tábory. Jeden křičel: Pryč se simulátory, chceme se bavit! Druhý oponoval: Copak je to zábava, když se v ohromné rychlosti čelně srazím s nákladákem a přesto vyhraji?



Grand Prix 4 v plné kráse

Na motorce je blaze

BENZÍNOVÉ MENU

Přísun kvalitních závodních her dnes není (vzhledem k počtu vydaných titulů) adekvátní. Fanoušek rychlých kol se pohybuje nabídkou herního průmyslu velkými skoky. Musí dlouho čekat na tituly, které jsou natolik zajímavé, aby kvůli nim opustil své současné modly. Mezi stálice patří většinou již rozjeté série, jež se neustálým přísunem nových pokračování udržují v podvědomí hráčské obce. Do šuplíku s nápisem „doporučeno" patří všestranný závodní simulátor Toca Race Driver 3, o němž se dočtete více v rubrice PC recenzí. Výtečným pravověrným simulátorem je GTR – FIA GT Racing, jenž si bohužel bez příslušného herního železa nevychutnáte.

Ideální oddechovou variantou bez zbytečných starostí s nastavováním vozidla může být Need for Speed: Most Wanted. Stačí jen vybrat vůz, přetvořit si jej k obrazu svému a utíkat před soupeři či všetečnou policií. Máte-li rádi spíše bláto a sníh než sluncem rozpálené silnice, bude poslední Colin McRae Rally (arkáda), Richard Burns Rally (simulace) nebo Rallisport Challenge (střední cesta) tou správnou volbou. Trochu z jiného soudku je v minulém čísle recenzovaný MX vs. ATV Unleashed, který se zaobírá extrémními verzemi závodů.

Pokud holdujete rychlosti nad tři sta kilometrů za hodinu, výběr máte nevelký, zato s ověřenou kvalitou. Geoff Crammond prostě umí, a proto se Grand Prix 4 i po čtyřech letech drží na špici v simulátorech formule 1. Ani povedené kousky F1 Challenge a F1 2005 (PS2) nedokázaly jeho postavení zviklat. Společnost Sony stále disponuje oficiální licencí formule 1, proto se s plnohodnotným nástupcem Grand Prix 4 jinde než na platformách s Playstation v názvu nesetkáme. Závodům jednostopých vozidel dominuje multiplatformové Moto GP 3.

Modlou automobilového šílenství je Gran Turismo 4 (PS2), nabízející nepřeberné množství vozů, tratí a režimů jízdy. Její kvality donutily mnohé závodníky přesedlat z PC na Playstation. Stejný efekt má další, doposud PS2 only záležitost – adrenalinová série Burnout, jejíž poslední díl je v přípravě také pro Xbox 360.

LEKCE 24

POSTAVENO NA STŘECHU

Pořád mluvíme o automobilech, motorkách, formulích… závodit ale můžeme i jinak. Povedeným příkladem je vesmír. Díky nesmrtelné Wipeout pro PS, PS2 a N64 (existují i nepříliš zdařilé PC verze) a kvalitní PC náhražce Megarace to nepředstavuje problém. V obou usednete do futuristického vozítka a kromě srdcervoucího boje o prvenství pozorujete i okolní sci-fi prostředí, které je autorskou vizí budoucnosti. Doufejme, že ta nebude vypadat tak bláznivě jako v Crazy Frog Racer, South Park Rally a Ostrich Runner. Zmíněné hry jsou jasným důkazem, že jezdit se dá na čemkoliv a s kýmkoliv.

Se závodními hrami souvisí i specializovaný hardware. Volant vibrující po najetí na překážku je standardem ostřílených harcovníků. Z jiného světa přichází sportovní křeslo s volantem a vlastní obrazovkou, o němž si většina z nás nechává zdát. A co teprve automobilové trenažéry, viděné i na Invexu? Od běžných rally speciálů byste je nerozeznali, pouze místo předního okna je uvnitř displej. Jejich cena však nastoluje otázku, zdali není vhodnější koupit raději skutečný vůz. Odpověď musí najít každý z vás. Při přemítání ovšem nezapomeňte, že v Need for Speed se na dopravní bodový systém a propadnutí řidičáku nehraje!

NAOSTRO

ČTENÁŘI NAOSTRO

MARTIN MALÍK,
Spolumajitel Future Games

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami ? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá! Tentokrát byl obtěžkán hordou vašich dotazů Martin Malík, spolumajitel úspěšného českého studia Future Games, které stojí za hrami jako Nibiru či Posel smrti.

Má komunální politika něco společného s adventurami? Dají se v ní využít třeba zkušenosti s řešením obzvláště zapeklitých zákysů?
O tom jsem nikdy nepřemýšlel. Zajímavá otázka, pokusím se při nejbližší příležitosti aplikovat své herní zkušenosti (bojím se však, že nikoli ty adventurní, ale spíše ty à la Half-Life či Max Payne) k řešení nějakého zapeklitého komunálně-politického problému. O výsledku se nejspíše dozvíte ze zpráv nejmenované TV stanice (či bulvárního tisku), neboť ti si rádi zvednou sledovanost (čtenost) poukazem na to, jak násilí v počítačových hrách ovlivňuje českou komunální politiku.

Když jsme zabrousili k nestandardním řešením v rámci politiky, jaký byl váš největší reálný problém při podnikání v herním průmyslu?
Jako v jakékoli jiné branži nesolidní lidé, podvodníci, neplatiči. Zahraniční firmy, které mají pocit, že když jste z České republiky, tak nic nevíte, neumíte a ony vám mohou ukrást váš produkt, prodat jej a obohatit se na váš úkor, aniž by vám cokoli zaplatily. A pak neschopnost současných systémů, ať už v rámci ČR či EU, aby vám někdo v takové situaci efektivně pomohl. Možná, že kdybychom byli nějaký gigant (pokud možno třeba ještě se státní účastí), byla by situace jiná, ale jako malá či střední firma jste v podstatě bez šance.

Můžete ve stručnosti popsat vaší pozici v týmu? Jaká je vaše náplň práce?
Jsem zodpovědný za obchodní výsledky firmy. Tedy mou náplní práce je převést to, co vytvoříme, na papíry pocházející z tiskárny národní banky, jimiž se dá zaplatit v obchodech.

VYDÁVAT HRY V ČEŠTINĚ NENÍ ZISKOVÉ

Budete i nadále vydávat všechny své hry v češtině? Jak důležitý je pro vás český trh po obchodní stránce? Kolik kusů zde prodáte v porovnání se světem?
Tohle záleží především na vás, na hráčích. Z ekonomického pohledu se vydávat hry v češtině v ČR nevyplácí, pokryje vám to náklady na to, že jste hru v ČR v češtině vydali, ale to je vše. Zisk, resp. výnos, z něhož by se financovala část herního vývoje, je nulový.

Jaká hra byla doposud prodejně nejúspěšnější? Byl to stejný titul doma i v zahraničí?
Ano, Posel smrti (v zahraničí prodávaný jako Black Mirror), nicméně novější Nibiru se v zahraničí stále prodává a je tedy možné, že nakonec obě hry dopadnou velmi podobně.

Lze o trzích říct, že některé jsou nakloněny adventurám více a některé méně?
Zcela jednoznačně ano. Není asi velké překvapení, že obecně evropské trhy mají k adventurám blíže než americké. Stejně je to i s konzolemi, některé země jsou například velmi

PROFIL OSOBNOSTI

Asi nejznámější současnou firmou zabývající se tvorbou adventur je Future Games, které má za sebou tituly jako Posel smrti či Nibiru, která uspěly i ve světě. Martin Malík je spolumajitelem a jednatelem firmy.

Martin se narodil 21. června 1970 v Praze. Po maturitě studoval na strojní fakultě ČVUT (obor letadlová technika), z níž odešel po roce a půl (tedy těsně po „revoluci") s pocitem, že vzdělání není potřeba a lepší je vydělávat peníze. Dnes však říká, že to byla chyba, a vyso kou školu nyní studuje dálkově, což prý v 35 letech hodně bolí.

S hrami se poprvé setkal díky kamarádovi a jeho ZX Spectrum, na němž si zahrál několik her. Zařízení mu učarovalo natolik, že tak dlouho přemlouval rodiče, až mu pořídili dokonce lepší verzi – Plus. Hned po revoluci jej vyměnil za Amigu a tu po asi dvou letech za první 386ku. Na té za zvuku beeperu pařil první díly série Wing Commander… V té době zároveň začal s prvními pokusy o herní scénáře a design dokumenty her. V roce 1999 s kamarádem Marcelem Špetou založil Future Games s.r.o. To za šest let své existence stihlo vyrobit například logickou hru Boovie a hlavně světoznámé adventury Posel smrti nebo Nibiru. Aktuálně tým pracuje na nedávno ohlášené adventuře Reprobates (Zatracenci). Mezi Martinovy záliby patří víno, které sbírá (a dle svých slov však také pije, což následně znesnadňuje zařazení do sbírky), a samozřejmě i hry (PC, PSP, PS2). Kromě her se stará Martin Malík o komunální politiku, do níž vstoupil díky úspěšné kandidatuře v minulých volbách (2002).

konzolově orientované a to pak rovněž ovlivňuje prodejnost.

Jakým způsobem jednáte o distribuci svých her v zahraničí? Preferujete dlouhodobější spolupráci, nebo se kontrakt pro každou hru domlouvá zvlášť?
99 % našich obchodů v zahraničí se odehrává na dlouhodobé bázi. Upřímně řečeno, jinak to ani nemůže fungovat.

Jak taková jednání probíhají? Řekněme, že chcete dostat hru na portugalský trh. Čím začnete?
Myslíte, že vám to prozradím?

Připravujete verze pro zahraničí sami (např. po stránce lokalizace, dabingu)?
Nevím, proč mám dojem, že ten, kdo posílal tyhle otázky, sleduje jen to, jak z nás vytahat nějaké rozumy a moudra, a skrývá to za dotazy.

Co značí slůvko Future v názvu vaší firmy, když se orientujete prakticky jen na staré a osvědčené žánry?
No přece hry, které teprve vyjdou. Tedy ty, na něž se hráči mohou těšit. Jinak, pokud jde o žánrovou orientaci, nemyslím, že bychom to mohli nazvat orientací na staré osvědčené žánry. Vzpomeňte si, jak před několika lety jak odborníci, tak i laici tvrdili, že adventury jsou mrtvý artikl. A právě v tu chvíli jsme se my vydali s kůží na trh.

SPRÁVNÝ VÝBĚR SCÉNÁŘE JE O CITU

V jaké situaci se firma nachází nyní? Na kolika projektech pracujete, máte nějaké v záloze?
V současné chvíli dokončuje jeden z našich týmů pohádkovou adventuru Tale of a Hero (tedy Příběh hrdiny), náš „alfa" tým (tedy ti, z jejichž dílny vzešel Posel smrti a Nibiru) pracuje na temné adventuře Zatracenci, probíhá přípravná fáze pro spuštění koprodukčního projektu Limbo a dostal se nám do rukou velmi pěkný námět, na němž chceme pracovat a využít jej po dokončení Zatracenců k dalšímu projektu.

Hodláte se soustředit stále primárně na vývoj pro PC platformu?
Nikoli, ale přechod na konzolové platformy není vůbec jednoduchý. Existuje zde spousta byrokracie a omezení, která musíte nejprve překonat, pokud chcete získat statut konzolového vývojáře.

Kde berete inspiraci k vytvoření příběhu her, jako byl Posel smrti nebo Nibiru? Jak dlouho trvá vytvoření scénáře a vůbec celého konceptu, než je možné definitivně rozhodnout „ano, z toho uděláme novou adventuru"?
Myslím, že to nelze kvantifikovat tak, aby to zde šlo popsat. Některé náměty potřebujete vidět hodně rozvinuté, z některých je na první pohled patrné, že se jedná o látku, s níž lze pracovat pro další hru. Je to také trochu o „citu".

Otřepané klišé už několik let říká, že adventury jsou mrtvé. Co byste na to odpověděl vy?
Už jsem to zmiňoval před chvílí. Kdyby tomu tak skutečně bylo, byly by mrtvé i veškeré firmy, jako je Future Games, které se na adventury orientují.

Dá se určitá zakonzervovanost postupů chápat tak, že se žánr jako takový stabilizoval a ustálil? Jak vidíte budoucnost adventur v době, kdy nastupují konzole nové generace?
Podívejte se na adventury z jiného pohledu. Podívejte se na ně jako na knihy. Nakonec adventury mají s knihami společné to, že základem obojího je především dobrý příběh. Kniha už stovky let vypadá stejně, pořád (i v době boomu elektronických médií) je tištěna na papír. A přesto se nedá říci, že by psaní knih stagnovalo, protože knihy dospěly k „zakonzervovanosti". S adventurami je to podobné. V adventurách vyprávíte příběh a (tady na rozdíl od knihy) dáváte hráči širší prostor pro to, aby na tomto vyprávění participoval.

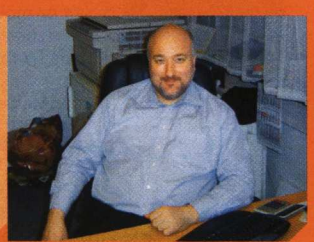
A tím je dáno vaše relativně velké omezení. Nemůžete hráči dopřát takovou volnost, která by mu umožnila překročit hranice příběhu, jenž vyprávíte. V těchto mantinelech se velmi těžko hledá prostor pro nějaké žánrové inovace. Podle mého tedy v tomto ohledu nikdo příliš mnoho nevymyslí. Jednoznačně ale (a zde jsme u těch konzolí) vám i u adventur zbývá prostor pro „technické a technologické" zdokonalování. A to je cesta, po níž kráčíme i my. Například v Zatracencích je námi používaný engine na úrovni, která nám umožňuje, aby na postavách bylo patrné stárnutí šatů, růst vousů apod.

HRY Z XBOXU 360 MĚ ZATÍM NEZAUJALY

Jak vidíte šance konzolí nové generace obecně a konkrétně na českém trhu?
Nejsem specialista na konzole, ale vidím je poměrně dobře. Existuje spousta líných hráčů, kterým imponuje, že stačí stisknout tlačítko „on", založit médium se hrou a začít hrát. Cokoli navíc je obtěžuje.

Zaujaly vás prezentované hry na Xboxu 360?
Zatím nikterak výrazně.

U kterých her (kromě vlastních) teď trávíte nejvíce času?
Moment of Silence, Fahrenheit, Warhammer 40.000: Dawn of War a Winter Assault, Blitzkrieg 2, Still Life a nějaké další – ty mne nezau-



SLAVOMÍR PAVLÍČEK,
Idea Games

Jednou z nejvýznamnější osobností české herní scény je Slavomír Pavlíček. Při vývoji českého herního trhu byl u mnoha zlomových okamžiků. Jeho nejnovější aktivita nese název Idea Games, což je sdružení tuzemských vývojářských studií, které svým členům pomáhá s prosazením se v zahraničí.

Slavomír Pavlíček začínal v roce 1989 s distribucí her, programů a multimédií na Atari, aby se přes Amigu dostal až k hrám na PC. Když v roce 1991 vznikla pražská prodejna PC Shop, bylo jasné, že bez těsnější spolupráce s distributory to nepůjde, a tak následovaly logické kroky v rozšiřování působnosti společnosti: založení sítě specializovaných obchodů JRC, herního distributora Bohemia Interactive a v neposlední řadě vývojářského studia, které stojí za celosvětovým hitem Operation Flashpoint.

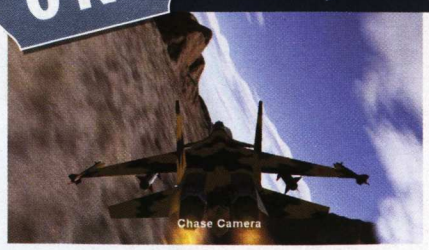
Mezi nejzábavnější projekty tohoto období řadí sám pan Pavlíček vydávání časopisu Level v letech 1995–97. V roce 2000 došlo k přejmenování distribuční společnosti na Cenega, která byla v roce 2005 koupena ruskou herní společností 1C. V současné době pan Pavlíček působí ve sdružení nezávislých českých herních vývojářů Idea Games, které se snaží více prosadit česká a moravská herní studia na světových trzích a zároveň hájit zájmy herních vývojářů v České republice.

Své dotazy můžete Slavomíru Pavlíčkovi posílat do **25. března 2006**. Na vaše otázky čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává František Moudrý. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

Freehry

0 Kč

freehry.doupe.cz



DVD Hry najdete na DVD 03/06

1.

FOOD FORCE

Organizace spojených národů (OSN) se snaží bojovat s hladomorem všemi dostupnými prostředky. Strategie Food Force, vydaná pod její hlavičkou, poukazuje na obtížnou situaci ostrova Sheylan. V rámci šesti miniher máte za úkol dopravit jídlo až k domorodým občanům. Nejdříve je však musíte lokalizovat helikoptérou, poté sestavit správný jídelníček, odvézt potravu na místo a odstranit z cesty nastražené miny. Herní pasáže jsou protkány animacemi a skutečnými záběry ze zemí třetího světa. Pro Organizaci spojených národů jde o zajímavý projekt, kterým může osvětlit úskalí nadační práce. Po herní stránce se však bohužel jedná spíše o čistý průměr.

Hodnocení :- **5,0**

ID :- 113071
Žánr :- Strategie
Výrobce :- Realore Studios
Velikost :- 9,31 MB

2.

AIR BLAST

Zapomeňte na pozvolna se rozpadající Gripeny naší armády. V Air Blastu usednete do kokpitu po zuby ozbrojené stíhačky s velkým S a střetnete se s hordou vzdušných banditů. Přes nulové finanční zázemí dokázal autor Eric Grange stvořit skvělou hru, jež je schopná konkurovat levným budgetovkám a v některých ohledech je s přehledem překonává. Jedná se o ryzí arkádu, ovládání letadla je proto jednoduchost sama. Nemusíte se zabývat složitým mačkáním správné kombinace tlačítek, stačí jen udat směr, zamířit a vystřelit. Do not Air Blastu rovněž hraje lidskou nohou netknutá krajina, dobré modely letadel a efektivní výbuchy. Ke spuštění je ovšem potřeba OpenGL rozhraní.

Hodnocení :- **9,1**

ID :- 112942
Žánr :- Simulátor
Výrobce :- Eric Grange
Velikost :- 5,57 MB

3.

ANACONDAS: HUNT FOR BLOOD ORCHID

Hra podle námětu filmu Anacondas: Hunt for Blood Orchid vás postaví do role nebojácného badatele, jenž se vydal do rozlehlé džungle najít vzácné květiny. Na konci cesty však expedice ztroskotá. Kromě sběru kytiček se musíte zaměřit i na lokalizaci svých ztracených kamarádů. Na tom by nebylo nic těžkého, kdybyste hadům o velikosti krokodýlů a krokodýlům o velikosti ještě větších krokodýlů padli do oka. Bohužel oni ve vás vidí lehkou kořist pro své lačné žaludky. A jelikož nejlepší obranou je útok, střílíte a sekáte hlavy. Po grafické stránce je Anacondas: Hunt for Blood Orchid kvalitní, hře ale v konečném hodnocení ubírá bodík neohrabaná kamera.

Hodnocení :- **7,2**

ID :- 113073
Žánr :- Akce
Výrobce :- Sony
Velikost :- 174,16 MB

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte Přemýšlí, jak oddělit Čechy od Moravy

FREEHRA ROKU 2005

Internetový magazín Doupě.cz ve spolupráci se serverem FreeHry.cz každoročně vyhlašuje anketu o nejlepší freeware hru. Soutěží se v žánrových kategoriích (akční, adventury, erotické, logické, mobilní, RPG/strategie a sportovní/simulátory). Výherce vybírá odborná porota sestavená z redaktorů serveru FreeHry.cz. V potaz se berou aspekty jako hodnocení, počet stažení nebo vlastní dojem. Jaké byly letošní výsledky?

AKČNÍ
1. Scorched 3D
„Scorched 3D bavil celou redakci. Multiplayerové bitvy až pro 24 hráčů nás chytly, dlouho jsme bojovali o to, kdo je nejlepší. O vítězi kategorie akčních her proto nebylo při vyhlašování pochyb."
2. Beast of Rage
3. Game Over in Machinimation

ADVENTURY
1. Pět kouzelných amuletů
„Jedna z neočekávanějších českých freewarovek si dala na čas, čekání se však vyplatilo. Kouzelná grafika, pohádkový příběh a mnoho hodin zábavy – to je Pět kouzelných amuletů."
2. Little World
3. Pravidla Hmoty

EROTICKÉ
1. 3D SexVilla
„Krásné dívky, spousta sexuálních pomůcek a jedna ruka šmátralka. Tato hra je splněným snem."
2. Hentai 2 3D
3. Airline 69

LOGICKÉ
1. Head over Heels
„Logická pecka, ve které máte za úkol dostat k sobě dva zvířecí kamarády. Autor recenze se nad ní ještě teď oblizuje."
2. Pálí nám to
3. Becherátor

MOBILNÍ
1. BechBubble
„BechBubble nedoporučujeme nikomu, kdo se může lehce stát na mobilním hraní závislý. Sami ho ještě dnes po večerech hráváme. Jednoznačně jeden z nejlepších titulů posledního roku."
2. Prší
3. MidpMan

RPG / STRATEGIE
1. S.W.I.N.E
„Minulý rok to bylo GTA 2, letos S.W.I.N.E. Kvalitní realtime strategie, kterou jste mohli ještě nedávno zakoupit na pultech obchodů, je nyní zdarma!"
2. Cardhalia
3. Space Merchants: Conquerors

SPORTOVNÍ / SIMULÁTORY
1. Aquadelic
„Perfektní simulátor jízdy na motorových člunech, který kromě vynikající hratelnosti disponuje i kvalitním technickým zpracováním. Zkrátka ideální hra."
2. 24 Countdown
3. Ski Challenge 2006

HERNÍ SERVIS

OPRAVUJEME, POMÁHÁME, RADÍME... ZDARMA

Všechny soubory najdete na DVD 03/06

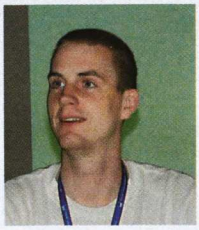
Co nového na síti?

Jaké to je, vžít se do role starosty města? Odpověď vám nabídne hra City Life se zbrusu novou domovskou stránkou na adrese **www.citylife-game.com**. :- Pokud se zajímáte o tvorbu nezávislých her a rádi byste se dozvěděli něco více od nejzasvěcenějšího člověka, navštivte nový Tovyho blog věnovaný tomuto tématu. Všechny jeho tipy, rady a návody najdete na adrese **www.300ad.com/blog/cze**. :- Znáte nejmenší webovou stránku na světě? Pokud ne, rovnou do prohlížeče naťukejte adresu **www.guimp.com**. Web navíc obsahuje několik klasických her, jako je Pong nebo PacMan. :- Situace kolem hry Stalker je všelijaká, rozhodně však ne růžová. Snad právě proto se objevila petice, která volá po tom, aby autoři odhalili, jak daleko vývoj hry skutečně je. Petici najdete na adrese **www.petitiononline.com/stalker1/petition.html**. :- Rádi byste se podíleli na betatestování domácích her? Zavítejte na **www.cgm.cz/xbetatesting/informace.htm**.

Fanstránka měsíce

Vše o sérii Commandos. Tímto podtitulem by se mohla pyšnit domácí fanouškovská stránka vznikající na adrese **www.commandos.cz**. Po zadání adresy do prohlížeče dostanete možnost vybrat libovolnou hru ze série (od prvního dílu k třetímu, i včetně připravované FPS Commandos: Strike Force) a poté se již dozvědět více o příběhu, charakterech atd. Jelikož některé sekce na webu chybí, autoři vyzývají všechny, kdo by chtěli přiložit ruku k dílu.

Hráči mezi námi



U her se baví více lidí, než se na první pohled může zdát. A právě smyslem rubriky Hráči mezi námi je v krátkosti představit náhodně vytipované české hráče. Nedivte se proto, když se v naší rubrice objeví váš věčně mrzutý soused odnaproti nebo pěkná dlouhonohá blondýnka z autobusu.

Jméno: Milan Řezníček
Povolání: student, programátor
Věk: 22 let
Na čem hraji: Athlon 2500+, 256 MB RAM, GF 440 MX 64 MB
Od kdy hraji: Zhruba od osmi let
Jak často hraji: Zhruba 2 hodiny týdně
Co hraji: Vše, co je zrovna po ruce
U čeho jsem naposledy strávil nejvíce času: Quake 3 v multiplayeru

Michal Acler, vedoucí sekce CD/DVD
Šílenec s ještě větším nedostatkem času než minule

Rozšířený zážitek

WARROCK

Vypadá jako Battlefield 2, ale Battlefield 2 to není. Řeč je o připravované 3D multiplayerové FPS War Rock od korejských autorů z týmu Dream Execution. Ta se již nějakou dobu nachází v beta stádiu, což znamená, že je pro všechny

přístupná zadarmo. Hra nabízí ryzí akční zábavu, výběr z několika možných povolání a tříd, řiditelná vozidla a spoustu dalších věcí. Horší je to s grafikou, i tu ale můžeme (s malým přimhouřením oka) přejít.

RAVENHOLM

Jste-li majiteli hry Half-Life 2, měli byste zbystřit. Domácí skupinka nadšenců jménem Lordgames konečně vydala dlouho očekávanou modifikaci Ravenholm. Ta si – jak je z názvu patrné – bere na paškál jednu temnější epizodku z původního Half-Life 2. Hře nechybí perfektní hororová atmosféra, děsivé situace a povedený příběh, který není překvapivý, ale určitě vás pobaví. Zajímavostí módu je i skutečnost, že jej autoři kompletně nadabovali (samozřejmě česky).

ALIEN ARENA 2006: GOLD EDITION

Zatímco prvně jmenovaná hra v této rubrice připomněla Battlefiled 2, Alien Arena 2006 dá vzpomenout na perfektní akční sérii Unreal Tournament. Právě tou se totiž do notné míry inspirovala a tvůrci tohoto samospustitelného přídavku nám nabízejí hodiny perfektní zábavy, ať už proti počítačem ovládaným botům nebo kamarádům skrz lokální síť či internet. K dispozici je několik módů, spousta zbraní a dokonce pět mutátorů.

OPRAVUJEME

Máte problémy s vaší oblíbenou hrou? Něco se vám na ní nezdá nebo si s něčím nevíte rady? Pak právě pro vás je náš opravárenský koutek, v němž se společně podíváme na možná řešení nejzásadnějších problémů.

Nechce se tomu věřit, ale EA vydali dlouho očekávanou opravu v1.20 na hru **Battlefield 2**. Ta řeší problémy jak po stránce hratelnosti, tak techniky. Po aplikaci patche nebude možné současně skákat a střílet, helikoptéra unese jen 8 raket, vyřešeny byly problémy s Crossfire kartami a několik desítek dalších věcí. :- Zhruba po měsíci se objevila další verze neoficiálního patche v2.1 pro hru **Vampire: The Masquerade**, která opravuje množství drobných chybiček a nedodělků :- Nového patche v1.4 se rovněž dočkalo akční RPG **Dungeon Lords**. Opravuje zasekávání monster do zdí, mazání questů ve vašem zápisníku a optimalizuje síťový kód pro plynulejší hraní. :- Na internet se dostala i oprava strategické hry **Black & White 2**, která ji povyšuje na verzi 1.2. Žádné bližší informace o její náplni bohužel nejsou k dispozici.

TRAILER MĚSÍCE

Povedených trailerů se minulý měsíc urodilo jako máku a vybrat ten nejlepší nebyl nikterak těžký úkol. Na pomyslný trůn se usadila připravovaná adventura Paradise od studia francouzského designéra Benoita Sokala. Zavede nás na věčně prosluněný africký kontinent, kde nám dá možnost vžít se do role dcery jednoho z tamějších mocenských diktátorů. Ta bude mít za úkol doprovodit svého přítele-leoparda přes celou Afriku až na vrchol Kilimandžára.

1. Otec nikde, ideální čas zmizet
2. Moje kočička je už netrpělivá
3. Na jakém podivném zvířeti to jedeš?
4. Některé lokace budou plné nástrah
5. A když si nedáte pozor, můžete se ošklivě zranit

PROGAMING

ROŠÁDA JMÉNEM GAMEZONE

Snad nejsledovanější událostí na domácí scéně v průběhu měsíce února byla rošáda okolo herního portálu GameZone.cz.

Ten po několika letech změnil servisní firmu, která pro Český Telecom zajišťovala obsah a provoz serveru. Nečekaně se novým provozovatelem stala společnost ProGamers, která podle dostupných informací nabídla Českému Telecomu lepší podmínky než dosavadní provozovatel, společnost Allstar. ProGamers převzali projekt o měsíc dříve, než bylo avizován, a původní redakce GameZone byla postavena před hotovou věc. Ze dne na den byl kompletně obměněn tým adminů a autorů, po několik prvních dní byla GameZone nedostupná, což nový provozovatel přičítal na vrub „podivnému množství návštěv z USA". Původní osazenstvo GameZone spustilo nový projekt GamePark.cz a na svou stranu přetáhlo část původní komunity. Co bude s jednotlivými servery dál? Na to jsme se přímo zeptali dvou nejpovolanějších osob – Dana Mikšovského z ProGamers a Ondřeje „Bojlera" Gazdy, šéfredaktora GamePark.cz.

ONDŘEJ GAZDA (GamePark)

Bude se nějak lišit koncept nového serveru od původní GZ?
Koncept zůstane zachován, budeme pokračovat v tom, v čem jsme začali a čeho si hráči nejvíce cenili. Naší snahou je poskytnout nejširší vrstvě hráčů co nejlepší možné podmínky pro hraní s tím, že budeme postupně vytvářet i speciální servery pro profi hráče.

Čeho byste rádi s GP dosáhli?
Udržet si místo jedničky na trhu, neustále zlepšovat podmínky pro hráče, poskytovat kvalitní herní zpravodajství a rozšiřovat projekt o další zajímavé nápady.

DANIEL MIKŠOVSKÝ (GameZone)

V čem se bude lišit koncepce „nové GameZone" od té původní?
V krátkosti – více serverů s kvalitními pingy, mobilní hry, stahování her a tapet atp., více turnajů, větší výhry, kvalitní eshop, zajímavější a více novinek a článků. Budujeme díky Telecomu veliký herní portál, který bude v krátké době začleněn do zábavního portálu Českého Telecomu – nabídneme hráčům celé ČR veškeré online hry, na které si vzpomenou, a servis v maximálním rozsahu.

Čeho byste rádi s GZ dosáhli?
Oslovení hráčů věkové skupiny 10–15 let (kteří se na GZ z valné míry vyskytují) a umožnění hraní na skvělé úrovni v komunitě stejně starých hráčů. GameZone se stane matkou veškerých herních aktivit v ČR a díky GZ bude moci pořadatel jakékoliv LAN párty v ČR (nebo provozovatel jakéhokoliv komunitního herního webu v ČR) nalézt zázemí = redaktorskou, mediální, organizační a finanční podporu všech aktivit. Propojíme navíc veškeré aktivity PG – herní weby, seriál MČR v PC hrách, turnaje v síti PG Cyber café, zajímavosti ze světa her prostřednictvím televize PG24.

CO SE DĚJE?

ŠKATULATA SE HEJBOU U SKYRIDERS
Jeden z nejlepších domácích týmů ve hře Counter-Strike mění sestavu. Kvůli dlouhodobým neshodám s ostatními hráči a špatným výsledkům odchází z týmu SkyRiders hráč Jenick. Hozenou rukavici v podobě volného místa přijal bojovník jménem ufo, který až do dne Jenickova odchodu působil v konkurenčním klanu Neophyte. Současná sestava SkyRiders je následující: efron, hawai, petras, rasan, ufo.

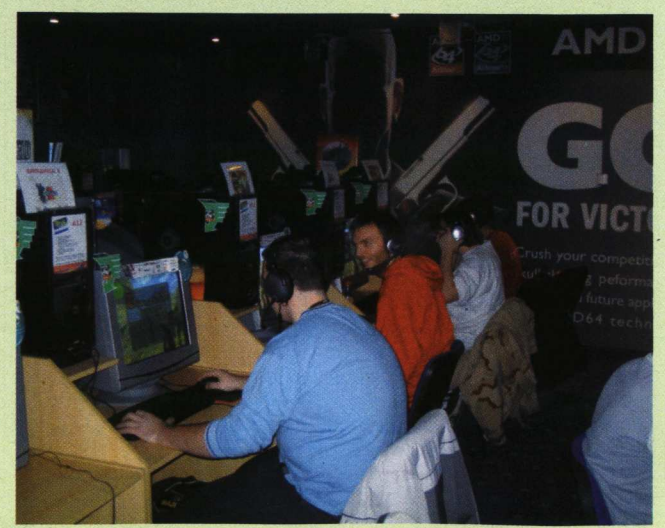
PREDY DO NÁROĎÁKU
Národní tým ve hře Starcraft: Brood War je pestřejší o nové jméno. Je jím v poslední době úspěšný hráč PredY. Po mnoha úspěšných zápasech dostal pozvání do A týmu, aby zde o místo bojoval s CDS)Seldou. Ten ale kvůli dlouhodobější neaktivitě místo bez mrknutí oka přenechal, a tak nově v sestavě národního Brood War týmu najdete i jméno CZE|PredY.

CZECH & SLOVAK SKILLZ
Pokud se raději díváte, než hrajete, dozajista si nenechte ujít warcraftové video nazvané Czech & Slovak skillz od Wilcoxe. To vám v několika minutách představí nejlepší domácí a slovenské hráče Warcraftu III. Video najdete na našem DVD, nebo jej můžete stahovat z portálu www.e-sports.sk.

Michal Acker, vedoucí sekce CD/DVD
Šílenec s nedostatkem času

LIGOVÝ SERVIS

NECRORAISERS JEDOU DO HANNOVERU
Před nedávnem proběhl v pražské herně Battlezone turnaj v Counter-Strike: Source, mezi jehož hlavní ceny patřila možnost reprezentovat naši republiku na hannoverském veletrhu informačních technologií CeBIT. V jeho rámci se odehraje World Cyber Games 2006 Samsung Euro Championship. Jelikož se vítězi turnaje stali hráči z klanu NecroRaisers, kteří ve finále porazili tým Cyber Machines, budou to právě oni, kdo pojedou naši zemi do Německa reprezentovat.



ČESKO VS. ŠPANĚLSKO – VÍTĚZÍME!
Na začátku minulého měsíce nastoupila domácí Counter-Strike reprezentace proti silnému týmu Španělů. Zápas, který neměl dopředu jasného vítěze, nakonec skončil těsným vítězstvím našich borců v poměru 16:13. Hrála se mapa de_inferno, náš CS tým hrál v sestavě: rasan, ufo, ZAchary, efron a john.

AMD.CS MEZIHERNOVÝ TURNAJ 2/06
Hned třicet různých týmů se sešlo v únoru k mezihernovému turnaji ve hře Counter-Strike. Bohatá účast byla předzvěstí mnoha povedených momentů, kterých jsme se také dočkali! Do finále se probojovaly klany SkyRiders a fb&g, přičemž zvítězil první jmenovaný. Třetí místo vybojoval tým pistoleroS, který v bojích o bednu zdolal suiciders.pgcc.

AGE OF HEROES

Bariéry mezi počítači a mobily se začínají příjemně smazávat. Age of Heroes nabízí to, na co se mezi tahovými strategiemi čekalo hrozně dlouho – zatím nejpodobnější herní systém legendární a osvědčené sérii Heroes of Might and Magic, kterou připomíná zejména průběh bitev a zpracování tahů. Váš hrdina sice nemá vlastní hrad, ale pouze volně putuje královstvím, které ovládl temný lord; po cestě najímá do své armády různé vojáky, bojuje s nespočtem nepřátel, plní úkoly zadávané bezbrannými obyvateli a sbírá za to zkušenosti, peníze i magické artefakty. Na začátku bude váš rytíř slabý a na vítězství se nadřete, s přibývajícími zkušenostmi se ale výrazně rozšíří jeho schopnosti, což se přenese i na armádu, které velí. Důležitým faktorem je správné složení a rozestavění armády, protože protivníci jsou více než zdatní. Herní prostředí je stejně jako ovládání výborné, cenné je počeštění hry, slabší stránkou jsou snad jen zvuky a při delším hraní v kuse místy trošku stereotypní grafika.

Hodnocení : **7,9**

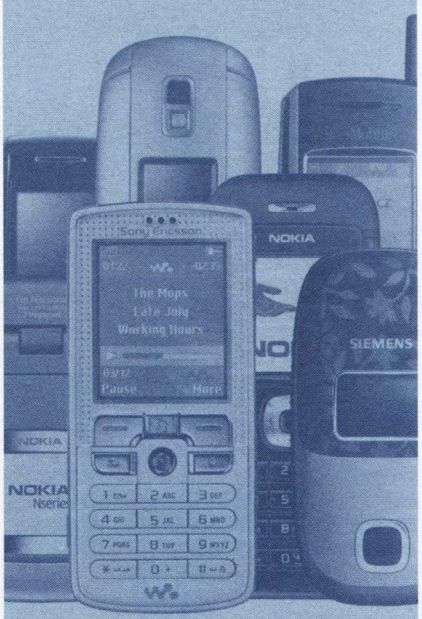
Žánr : Strategie
Platforma : Java MIDP 2.0
Výrobce : QPlaze, www.qplaze.com
Cena : 79 Kč
Zdroj : Redboss, www.redboss.cz

ZUMA

Říká se, že každá návykovost je riskantní. Proto vás hned na začátku varuji: Zuma je návyková hra, a pokud se do ní pustíte, za záškoláctví, kruhy pod očima či chorobnou potřebu spojování věcí stejné barvy dohromady si můžete pouze sami. A teď k věci: Zuma má naprosto jednoduchou a přitom velmi chytlavou herní myšlenku – ovládáte otočnou kamennou modlu žáby, z níž dokola vystřelujete barevné kuličky do okolo projíždějících řad různobarevných kuliček tak, abyste vytvořili stejnobarevné skupiny po třech či více kuličkách. Jakmile takovou skupinu vytvoříte, tyto kuličky zmizí a v uvolněném místě se oba nově vzniklé konce znovu spojí, takže může následně třeba hned zmizet další skupina – záleží na tom, jak dobře tah promyslíte. Všech kuliček se musíte stihnout zbavit dřív, než dojedou na konec vyznačené dráhy, což se bohužel děje velmi rychle. Oproti podobné počítačové hře Luxor (mimochodem, ještě návykovější) má javový Zuma vyšší obtížnost, protože modla žáby vyžaduje vysokou přesnost i rychlost, ale o to déle vám hra vydrží.

Hodnocení : **8,4**

Žánr : Logická
Platforma : Java MIDP 2.0
Výrobce : Glu Mobile, www.glumobile.com
Cena : 90 Kč
Zdroj : M-Game, www.m-game.cz



Mobilní hry

DOOM RPG

Slůvko Doom je v herním slabikáři nesmazatelně zapsáno na jedné z prvních stránek. Na PC tato legenda odstartovala v roce 1993, teď mohou zbystřit i všichni majitelé mobilů – pevným mariňáckým krokem přibíhá „Igor čistič" emzáckých mutantů Doom RPG, který ozdobí displeje mobilů s Javou 2.0. Nevěřil jsem, že předělávka starého Dooma může přinést na displej mobilu něco nového nebo alespoň obzvlášť hratelného, ale nakonec vyšlo obojí, a vstup id Software na pole javových her si proto zaslouží velkou fanfáru.

Jako vesmírný mariňák se vydáváte do laboratorního komplexu na Mars, kde brzy zjistíte, že tu něco nehraje. Vědci se schovávají po všech částech základny, všude kolem se válí haldy mrtvol a ze všech stran útočí krvelačné zmutované potvory… Jak později zjistíte, všichni vetřelci přichází z jednoho místa, a na vás bude jejich invazi jednou provždy zastavit. Základní myšlenka spočívá v chození rozlehlou mapou a likvidování všeho živého, položivého či neživého, co chodí, létá, plazí se a ze všeho nejraději vám jde tvrdě po krku. Původní doomovské prostředí vývojáři obohatili RPG systémem, takže navíc sbíráte zkušenosti, postupujete na vyšší levely a automaticky zvyšujete několik charakteristik vaší postavy.

Vaše cesta začne na základně (Junction), v níž brzy objevíte, jak je do pozdějších částí hry vhodné promluvit si s každou z přítomných postav a zapamatovat si, co řekla. Další informace poskytují počítače zabudované ve stěnách některých místností – obsahují méně či více významné e-maily obyvatel základny, mapy úrovní, speciální kódy k otevření dveří a další zajímavosti. Komunikačním jazykem je angličtina.

Všechna důležitá data se automaticky ukládají do notebooku, který máte už od začátku hry v inventáři. Postupně se v něm také sejde až devět zbraní a náboje do nich, dva druhy lékárniček, UAC kredity, za něž můžete nakupovat potřebné artefakty, barevné identifikační karty či bonusové artefakty uložené buď volně, nebo v truhlicích, které je třeba rozbít sekerou. Z bonusů mě zaujal obojek na ovládání nepřátelských kreatur, Soul Sphere pro obnovení zdraví i štítů na maximum a Berserker, který trojnásobně zvýší palebnou sílu. Mezi zbraněmi jednoznačně vítězí BFG-9000, ale brzy vám dojde střelivo.

Pohyb ve hře je řešen dvojím způsobem. Ve volném prostoru se pohybujete neomezeně, lze se otáčet a hýbat čtyřmi směry (po devadesáti stupních). Jakmile je ale v dohledu nepřítel, hra se přepne do tahového režimu, v němž se střídají vaše a protivníkovy tahy. Po čase přijdete na to, která zbraň je nejúčinnější proti konkrétnímu druhu nepřátel, a teprve pak se z vás stanou ti praví „čističi", do té doby ale nezapomeňte průběžně a často ukládat vaši pozici. Jednoznačným kladem hry je její rozlehlost, nedokončíte ji dříve než za osm hodin, což je v javovém světě úctyhodný výkon. Navíc můžete hrát opakovaně, a vytvořit tak téměř neporazitelnou postavu.

K lepší orientaci v jednotlivých levelech slouží přehledná automapa, v níž se lze rovnou také pohybovat. Ve všech místnostech mějte stále oči otevřené, jinak snadno přehlédnete skryté místnosti s cennými bonusy. Zvláštní pozornost věnujte Sektoru 6. Grafické zpracování patří k současné špičce, a až na několik drobností téměř nepoznáte rozdíl od původního počítačového Doomu. Prostředí pracuje ve 3D, postavy jsou ovšem samozřejmě 2D obrázky. Ovládání je snadné a intuitivní, celkový výborný dojem vhodně doplňují i zvuky. Zkrátka – kdo nevyzkoušel, jako by nebyl.

Hodnocení : **9,2**

Žánr : Akční RPG
Platforma : Java MIDP 2.0
Výrobce : id Software, www.idsoftware.com, www.doomrpg.com
Cena : 59 Kč
Zdroj : T-Mobile, www.t-zones.cz

Ivan Lukáš, redaktor Computeru
Vášnivý milovník čínských nudlí v jakémkoli množství

KOMENTÁŘ

O PIRÁTECH, DUŠEVNÍM VLASTNICTVÍ A KONZUMACI ROHLÍKU PŘED KOUPÍ

DAVID SLÁMA,
Stálý spolupracovník Doupěte

V týhle banánový republice se uplácí a krade na každém rohu. Taky nebudu sbírat Porsche, když nemám milióny, protože bych prostě musel ty auta nakonec krást. I knihy si přece půjčujeme, kopírujeme. Po přepáleným CD nebo okopírované knize se nikdo neshání, nikomu fyzicky nechybí." Každá z těchto vět je výrokem jednoho z lidí, hráčů, jako jste vy. Možná se v nich poznáte, možná s nimi nesouhlasíte. To jen potvrzuje, že pálení softwaru, potažmo her, je fenoménem.

Vydavatelé utrácí velké peníze na protipirátských ochranách. Hackeři z celého světa se svorně baví jejich prolamováním. Hráči nechávají přes noc zapnutý počítač, aby si druhý den zahráli novou hru. Před nějakými čtyřmi lety jsem se ve třídě chlubil zakoupeným Morrowindem a byl jsem za hlupáka, všichni si ťukali na čelo. Dnes by tomu nebylo jinak. Proč? Proč ročně utratíme stovky, tisíce korun za návštěvy kina, večeře v restauracích, výlety na koncerty, večery v klubech… ale nedokážeme ocenit autory her? Proč je na západ od našich hranic zvykem kupovat hry v obchodech, zatímco námi počínaje směrem na východ kvete trh s prázdnými médii? Nebojte se. Nepřijde žádné moralizování ani jednostranný a rychlý závěr. Zkusíme to odjinud.

První věc, která asi každého napadne, je finanční otázka. Odsuňme ji ale stranou a podívejme se na problém jinak – z pohledu principu a myšlení každého z nás. V hromadné dopravě denně uslyšíte rozhovory o pirátském kopírování her, mnozí z vás budou přímými účastníky. Už si ale neposlechnete nic o kradení aut, elektrospotřebičů, barevných kovů či lízátek. Kontrast mezi duševním a hmotným vlastnictvím je zřejmý, stejně jako předpokládaný volný nárok na cokoli, na co si nemůžu sáhnout. Navážu-li na jeden z výroků v úvodu, zkopírované CD nikomu nechybí, tak o co jde? Opomínat ušlý zisk autorů a vydavatele bychom ale neměli.

V komunismu vlastnictví neřešíme – všechno je všech, všechno si můžeme vzít. Z té doby se nám dochovalo motto „Kdo neokrádá stát, okrádá rodinu" (odpusťte mi zjednodušení celé ideologie). V anarchismu neexistuje systém, který by nám měl něco nakázat, zato existuje absolutní a svobodný přístup ke zdrojům, informacím, a tedy i duševnímu vlastnictví a hrám. Důkazem budiž švédská politická strana hackerů, která se právě svobodný a volný přístup k informacím snaží prosadit. Jenže ouha – nějak se to zaonačilo a máme tu demokracii. Jaké nástroje nám dává do rukou?

Pokud si chci zakoupit hru, můžu si přečíst, co si o ní myslí herní novináři, a především si vyzkoušet demoverzi. Mnoho lidí upozorňuje, že demoverze může být zavádějící a není kompletním produktem, jenž si chtějí koupit. Říkají, že když mají zájem o automobil, mohou si vyzkoušet jeho „plnou verzi". Jenže auto poznám po kopě odřízených hodin a tisících najetých kilometrech, stejně jako hru až po mnoha odehraných hodinách či jejím dohrání. Stačí mi ukázková jízda k vytvoření základního názoru na auto? Stačí mi ukázková verze hry k vytvoření základního názoru na ni? Může tento názor být nepřesný? Odpověď na všechny tři otázky je ano.

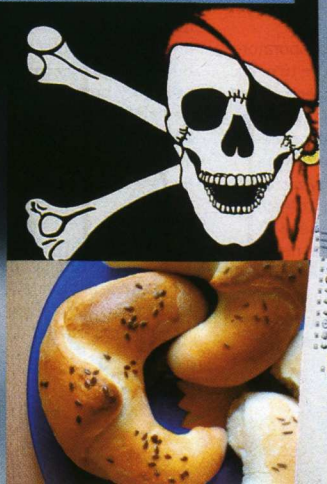
Na nedostatek informací při výběru hry si stěžovat nemůžeme. Konec konců, když si půjdu koupit rohlík, nemůžu po nikom chtít, aby mi dal před koupí ochutnat. Musím se spokojit se vzhledem, vůní, maximálně ohmatáním přes igelitový sáček.

Srovnáváme zde dva druhy vlastnictví: duševní a hmotné. Není mezi nimi výraznějších rozdílů; vytvořit obojí stojí určitý čas, úsilí a prostředky. Proč tedy krademe software (ano, je to krádež), ale ne elektroniku, když za výrobou obojího stojí lidé, co do toho investovali výše zmíněné věci? Cena softwaru a elektroniky je srovnatelná, nikoli už všeobecný názor na onu hodnotu. Snažil jsem se najít důvod tohoto jevu, avšak jediné, čím jsem si jistý, je fakt, že si jako společnost neumíme duševního (nehmotného) výsledku práce někoho jiného vážit.

Můžeme se přesunout do zcela konkrétní roviny – placení měsíčních poplatků za online hry. Obvyklý názor je ve stylu „Proč bych sakra měl platit každý měsíc za hru, kterou jsem si už jednou koupil?". Přehlédneme teď práci a finance, jaké vývojáři vydávají na neustávající vylepšování takto placených her. Budeme počítat. Koupím si kvalitní RPG za 1 500 korun a za šedesát hodin ho dohraji. Ještě se k němu po čase vrátím, celkově na něm nahraji třeba sto hodin, což rozložím při necelých dvou hodinách denně do dvou měsíců. Na rok budu takových RPG potřebovat šest (kéž by jich tolik vyšlo) a dám za ně 9 000 Kč. Anebo si za stejných patnáct set koupím kvalitní MMORPG. První měsíc mám zdarma, každý další za 300 korun. Můžu hrát, jak dlouho chci, a hra neskončí. Můžu ji hrát celý rok a bude mě bavit. Přijde mě na 4 800 Kč. Proč se tedy díváme na poplatky za online hry spatra? Protože prázdné médium nestojí víc než dvacetikorunu.

Pálení her je špatné, ano. Alespoň na tom se shodli zákonodárci. Jaká je praxe, to zjistíte sami, podíváte-li se na svoji sbírku her, hudby a filmu. Nebo když zjistíte, jak byla řešena distribuce filmu Noční hlídka v Rusku – film se oficiálně prodával za třetinovou cenu a navíc přednostně na černém trhu. Jistě si dovedete představit, jakým směrem a jak to pohnulo se zisky.

> Pálení her je špatné, ano. Alespoň na tom se shodli zákonodárci



UFO: ENEMY UNKNOWN

Strategická legenda, která zpopularizovala použití mimozemšťanů. UFO (později X-COM) dovedně kombinuje globální starost o zeměkouli v reálném čase a vojenské výjezdy při obraně lidí před nájezdy mimozemšťanů. Nezbytnou součástí jsou propracované RPG prvky a fantastický variabilní systém, v němž žádné dvě hry nejsou stejné. Pokračování přišla s dalšími vylepšeními, žádné z nich však nemohlo konkurovat původnímu konceptu.

Žánr Strategie
Rok vydání 1994
Platforma PC
Cena Abandonware (neprodává se, na internetu neoficiálně ke stažení)

- znovuhratelnost, skvělé žánrové skloubení, revolučnost
- horší umělá inteligence

ALIENS VS. PREDATOR

Atmosférická akce vás zavede do nepěkného konfliktu mezi člověkem, alieny (neboli vetřelci) a predátorem. Ani jedna ze tří ras diplomacii příliš neovládá, a tak ke slovu přicházejí zbraně. Skvělá rozmanitost stran (zahrajete si za všechny) spolu s temnými prostředími dělají ze hry neopakovatelný zážitek (obzvlášť, hrajete-li ji v noci). Mise za lidského mariňáka hned tak nezapomenete.

Žánr Akce
Rok vydání 1999
Platforma PC, Xbox
Cena 199 Kč

- nepřekonatelná atmosféra strachu a napětí, tři strany
- stáří hry

STARTOPIA

Pokud jste někdy zavadili o sérii SimCity (nebo o Caesara z našeho minulého DVD), dovedete si představit, jak náročné je vytvořit město, aby v něm byli všichni šťastní. A co teprve když se vám do rukou dostane Startopia, ve které musíte uspokojit více než desítku různých mimozemských ras a vytvořit jim takové podmínky, aby se rozhodly zůstat ve vaší vesmírné stanici. Starejte se o ubytování, práci i zábavu ufonů!

Žánr Strategie
Rok vydání 1999
Platforma PC
Cena 299 Kč

- spousta budov, ras i herních možností, od autorů Dungeon Keeperu
- nevyladěná obtížnost

Hráčův rádce

Emzáci v akci

Opravdu existují? Jsou mezi námi? Pozorují nás poťouchle odněkud zdálky? Ať už v existenci mimozemšťanů věříte, nebo ne, hry jim vděčí za nevyčerpatelný zdroj nápadů. Pomineme-li béčkové futuristické střílečky, v nichž bojujete proti slizu z planety Vegaoriongama, které kousky s ufonskou tématikou stojí za meziplanetární hřích?

ALIEN HOMINID

Ztroskotání ufonů na Zemi je většinou důvodem k mobilizaci půlky planety. V Alien Hominid to však. Ujmete se vyděšeného žlutého mimozemšťana, který musí rychle získat součástky pro opravu svého stroje a odletět z planety dříve, než jej FBI a poznání chtiví vědci zajmou. Klasická 2D plošinovka vyšla původně zdarma na PC, později ji autoři notně upgradovali a vydali jako plnohodnotný titul na konzolích.

Žánr 2D plošinovka
Rok vydání 2005
Platforma PS2, Xbox, GC
Cena 1 599 Kč

- unikátní grafické zpracování, nápad, herní doba
- chybí PC verze (pouze původní freeware)

IMPERIUM GALACTICA

Komplexní simulátor celého vesmíru? Není problém. Budete si přát první, nebo druhý díl Imperium Galactica? Tyto strategie před vámi rozprostřou vesmír plný možností se třemi odlišnými rasami, stovkami planet a zbraní. Uspět v obyčejné bitvě na zemi zvládne každý druhý. Troufnete si ale dobýt celou galaxii?

Žánr Vesmírná strategie
Rok vydání 2000
Platforma PC
Cena 69 Kč

- obrovská volnost, propracované, ale dobře ovladatelné
- v pozdějších fázích určitý stereotyp

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

Svět a prostředí Star Treku je skvělou ukázkou meziplanetární kosmopolitnosti. V rámci kapitánských povinností na lodích třídy Galaxy a posléze Sovereign si vyzkoušíte, jaké to je řídit civilizačně smíšenou posádku. Hra samotná je asi nejlepším titulem ze světa Star Treku. Kombinace simulátoru a adventury vám dá v podmanivém příběhu možnost vyzkoušet „jaké je to být Pickardem" a velet obrovskému zařízení volně plujícímu vesmírem.

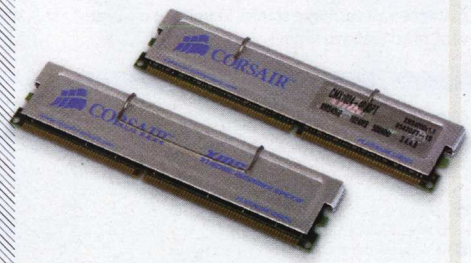
Žánr Simulátor
Rok vydání 2002
Platforma PC
Cena Bazar

- skvělá atmosféra, povedený příběh, herní možnosti
- ovládání

HARDWARE NEWS

Za rychlejší paměť

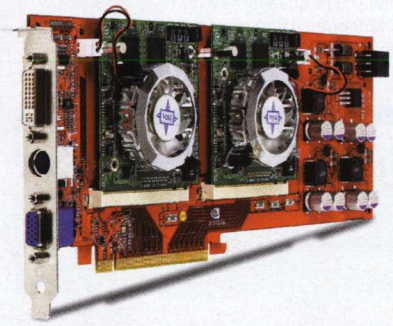
K vysokému výkonu patří i vysoké takty, často vyšší, než udává výrobce komponenty. Corsair na přetaktování myslí a své paměti DDR testuje pro kmitočet 500 MHz při svižném časování 3-4-4-8. Výrobce doporučuje vylepšit systém zakoupením dvou modulů o celkové kapacitě 2 GB, což by v porovnání se standardní pamětí kapacity 1 GB mělo přinést vyšší výkon ve hrách, ale také třeba při kódování videa v MPEG (nárůst kolem 25 %).



sada paměťových modulů
Corsair Twinx 2048-4000PT 2 GB
cena 5 993 Kč
www.corsairmemory.com

Go blíženci, Go

O kartě, která dovoluje osazení notebookových grafických MXM modulů do stolního počítače, se mluví již delší dobu, nyní je však na světě konkrétní produkt. Grafika, která umožňuje spojit dva mobilní moduly do SLI, dostala název Geminium Go. Prodávat se bude plně osazená – každý z modulů pohání čip nVidia Go6600. K dispozici je i 512 MB paměti. V budoucnu pak postačí jen výměna modulů, otázkou však zůstává jejich cena a dostupnost.



grafická karta
MSI Geminium Go MXM SLI
cena 15 000 Kč
www.msi.com.tw

20 % výkonu navíc

Přestože sběrnice PCI Express brázdí svět už delší dobu, mnoho uživatelů stále využívá starší AGP. I do této sběrnice můžete osadit výkonnou a moderní kartu – může jí být GeForce 7800 GS s přídomkem Knock-Out. Díky přetaktování pracuje rychleji než konkurenční modely, procesor (460 MHz) i paměť (1,4 GHz) jsou pečlivě vybírány a testovány. GeForce 7800 GS i bez přetaktování předčí už neprodávanou 6800 Ultra. Navíc má účinný a přitom nepříliš hlučný chladič. Přes dva DVI-I konektory připojíte dva monitory s rozlišením 2 048 × 1 536 bodů.

grafická karta
eVGA eGeForce 7800GS KO SuperClock
cena 429 USD (10 700 Kč)
www.evga.com

Patnáctimilimetrová žiletka

Sice nemá fotoaparát a nepodporuje sítě Wi-Fi, ale jinak příliš funkcí, které by chyběly novému smartphonu Sony Ericsson M600i, nenajdete. Tenký přístroj s velkým dotykovým displejem s rozlišením 320 × 240 bodů a nevšední klávesnicí se spárovanými tlačítky podporuje sítě třetí generace i multimédia všeho druhu, pracuje s paměťovými kartami Memory Stick Duo/Micro a vše zastřešuje Symbian ve verzi 9.1.

smartphone
Sony Ericsson M600i
předpokládaná cena 15 000 Kč
www.sonyericsson.com

Stereo na cestách

Multimediální přehrávače jsou teprve na začátku své kariéry, takže zásoba netradičních provedení designérů nebude jen tak vyčerpána. MobiBox MP410 na první pohled zaujme dvojicí stereo reproduktorů, které se vysouvají ze zadní stěny, ale také nadprůměrnou výbavou. Přehrává hudbu i videa, naladí rádio, obsahuje port miniUSB i televizní výstup, skvělý displej a vestavěný mikrofon. Vnitřní paměť 128 MB ale nezbytně vyžaduje rozšíření SD/MMC kartou s pořádnou kapacitou.

multimediální přehrávač
MobiBox MP410
cena 199 € (5 624 Kč)
www.axisoft.com

Všechno pěkně pohromadě

O čerstvý vítr do usedlého designu LCD panelů se postaral nejnovější 19" monitor z továrny Prestigio – poprvé mezi LCD panely přináší tzv. chytrý podstavec, do něhož jsou integrována všechna funkční tlačítka, analogové i digitální vstupy včetně dvojice 2W reproduktorů. Velkou obrazovku obklopuje pouze 25mm rámeček, rychlost odezvy 8 ms se postará o ostrý obraz za všech okolností, jemuž určitě odpustíte i nižší pozorovací úhly.

19" LCD panel
Prestigio P595
předpokládaná cena 10 000 Kč
www.prestigio.com

Radek Bábíček, redaktor Computeru
Nutriční poradce hned několika redakcí

TEST:
ZÁKLADNÍ DESKA PRO KAŽDÉHO

Každý hráč nepotřebuje supervýkonný procesor a nejlepší grafickou kartu. Může se spokojit s levným řešením v podobě patice 754 pro cenově výhodné procesory Sempron, a přitom se slotem PCIe ×16, který již mají všechny modernější grafické karty.

NADSTANDARDNÍ VÝBAVA
Základní deska Gigabyte GA-K8NE s výkonnou čipovou sadou nForce4-4X už na první pohled

> Výbava a výkon za dobrou cenu

nabízí bohatou výbavu. Velké množství USB portů možná ani neupotřebíte. Nikdy však nevíte, co všechno budete v budoucnu k počítači připojovat. Pro využití zbylé šestice USB portů umístěných přímo na základní desce však budete potřebovat záslepky, které lze zakoupit v každém obchodě s počítači. Portů SATAII, které podporují ty nejnovější diskové technologie, najdete na této desce také dostatečné množství. Gigabitový síťový kodek a diskové pole Raid již mnoho lidí nevyužije, přesto není jejich přítomnost na škodu.

Při pohledu na rozmístění jednotlivých komponent na základní desce je zřejmé, že si na něm dal výrobce záležet. Všechny konektory jsou umístěny prakticky na okrajích desky. Určité výhrady si zaslouží pouze slot PCIe ×16, který je namačkán u jednoho ze tří PCI slotů. Tím o tento slot PCI prakticky vždy přijdete. Přitom do slotů PCIe ×1 zatím koupíte jen velmi omezené množství komponent, takže i jedna nevyužitá pozice PCI může způsobit při sestavování počítače problémy. Řada uživatelů jistě ocení pasivní chlazení čipové sady, které přispěje k tišímu chodu počítače. Na druhou stranu se však tento chladič při větší zátěži poměrně hodně zahřívá, a to až na teplotu 70 °C. Proto je při přetaktování nutné použít ventilátor pro jeho chlazení. Na desce bohužel najdete jen dva konektory na ventilátory.

ZVUKEM NEURAZÍ
Osmikanálový zvukový kodek Realtek ALC850 s koaxiálním vstupem i výstupem se postará o prostorový zvuk nejen ve hrách, ale také při sledování filmů. Pro běžný poslech na plastových reproduktorech bohatě postačí, ale na kvalitnější aparatuře či sluchátkách již vyšší hladinu šumu a mírně zkreslený zvuk poznáte. V tomto případě bych tedy uvažoval spíše o přídavné zvukové kartě.

Velkou výhodou desky je jednoznačně BIOS, kterým bývá firma Gigabyte pověstná. Najdete v něm kompletní regulaci otáček procesorového ventilátoru včetně nastavení teplotních mezí a detailního nastavení pamětí a SATA disků. Rozsahy nastavitelných napětí nejsou nijak zvlášť velké, ale pro běžné přetaktování stačí. Přece jen bude tato deska nejčastěji osazována Sempronem 64, který vyniká nízkým zahříváním a velkou frekvenční rezervou. Dodávané příslušenství je prakticky nulové. Chybí hlavně větší počet SATA kabelů a již zmiňované zadní záslepky s USB porty.

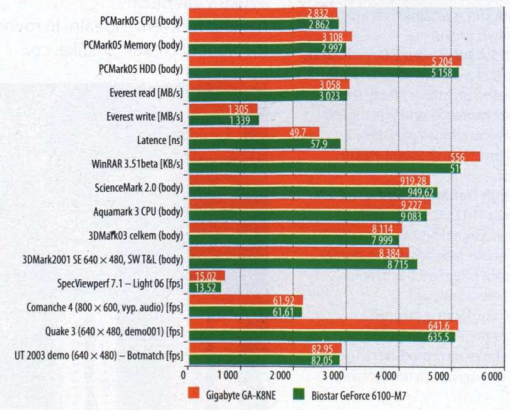
Z hlediska výkonu si ale deska vedla dobře, a to hlavně v rychlosti disku a při kompresi archivovacího programu RAR. S propustností paměti je to horší, protože procesory s paticí 754 nemají integrovaný dvoukanálový paměťový řadič. Přesto se jedná ve své třídě o poměrně výkonnou, vybavenou a kvalitní desku za vynikající cenu. Její koupě rozhodně nebudete litovat.

GIGABYTE GA-K8NE (REV 1.X)

produkt ⁝ základní deska pro Socket 754
zdroj ⁝ eXtraPoint a.s.
kontakt ⁝ www.extrapoint.cz
cena ⁝ 2 127 Kč

čipová sada: nVidia nForce4-4X • patice: Socket 754 • podporované procesory: AMD Sempron, Athlon 64 • frekvence sběrnice: 1 600 MHz HyperTransport • počet slotů pro paměť: 3 • maximální velikost paměti: 3 GB DDR 200/266/333/400 • PCIe ×16/AGP: 1/0 • PCIe ×1/PCIe ×4/PCI: 2/0/3 • LAN: 10/100/1 000 Mb/s síťový kodek – Marvell 88E1111 • audio: osmikanálový Realtek ALC850 • zvukové konektory: zvukový vstup, mikrofon, 4× výstup • USB (dostupné/max.): 4/10 • FireWire (dostupné/max.): 0/0 • diskové konektory: 2× IDE, 4× SATAII • porty PS/2, COM, LPT: 2/1/1 • podpora RAID: RAID 0, 1, 0+1 – nForce 4 • formát: ATX – 305 × 244 mm • kabely: 1× IDE80 plochý kabel, 1× FDD plochý kabel, 1× SATA kabel • přídavné moduly: – • příslušenství: manuál, CD s ovladači, záslepka portů

GIGABYTE GA-K8NE (REV 1.X)



Cena
Výkon
Pasivní chlazení čipové sady
Nastavení BIOSu

Chybí FireWire port
Umístění PCIe ×16 slotu
Vysoká teplota chladiče
Téměř žádné příslušenství

Výkon ⁝ 6,3
Výbava ⁝ 6,4
BIOS ⁝ 8,6
Cena ⁝ 8,8

celkové hodnocení **7,5**

MSI K8N Neo3-F	Gigabyte GA-K8NE	Biostar GeForce 6100-M7
2 142 Kč	2 127 Kč	2 112 Kč

Antonín Trčálek, stálý spolupracovník redakce
Kulturista teoretik a náruživý student VUT v jedné osobě

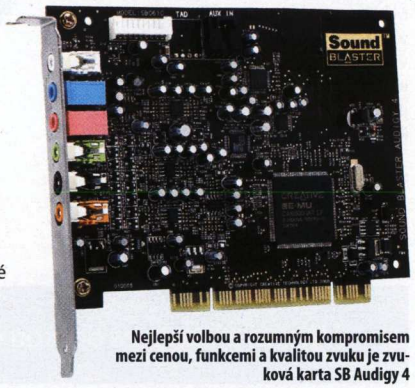
PŘEHLED: Zvukovou kartu, či integrovaný kodek?

HARDWAROVÝ PRŮVODCE, JENŽ POTĚŠÍ VAŠE UŠI

K realistickému zážitku z hraní her není důležitá jen výkonná grafika, ale také kvalitní zvuková karta v kombinaci s dobrými sluchátky či reprosoustavou. Ztrácíte se v nepřeberném množství technologií a parametrů dnešních zvukovek, nevíte, jakou koupit, nebo zda se nevyplatí zůstat u integrované?

Dávno pryč jsou doby, kdy nám postačil obyčejný dvoukanálový zvukový výstup. Nejen hry, ale také sledování filmů na DVD či poslech hudby se dnes neobejde bez vícekanálového prostorového zvuku. I z toho důvodu se již s pouhým stereo výstupem u běžných zvukových karet či kodeků vůbec nesetkáte. Důvodem pro pořízení zvukové karty je u hráčů podpora rozšířených technologií prostorového zvuku (zejména EAX 1.0 – 5.0) pro realističtější vjem a snadnou orientaci v prostoru. Integrované kodeky bývají o většinu těchto technologií ochuzeny. Setkáte se u nich jen se základní technologií Dolby Digital nebo v lepším případě s HD audiem. Volba mezi šestikanálovým (5.1) a osmikanálovým (7.1) zvukem již není tak důležitá a odvíjí spíše se od použité zvukové aparatury.

Na sluchátkách Koss Porta Pro zaručeně kvalitní zvukový výstup poznáte



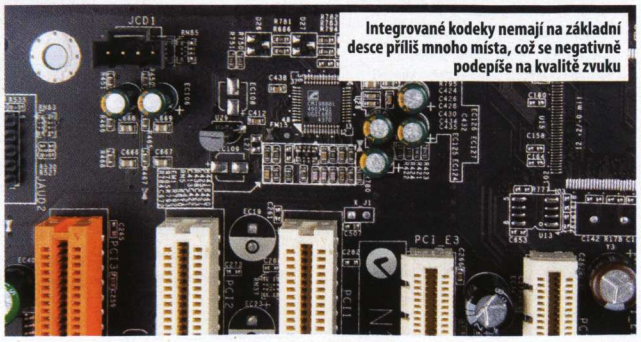
Nejlepší volbou a rozumným kompromisem mezi cenou, funkcemi a kvalitou zvuku je zvuková karta SB Audigy 4

DVAKRÁT MĚŘ, JEDNOU ŘEŽ

Kvalitu reprodukovaného zvuku určuje řada parametrů, udávaných výrobcem nebo uvedených v řadě testů zvukovek. Tím nejdůležitějším je odstup signálu od šumu, který bývá u integrovaných zvukových kodeků malý, což se projevuje zvýšenou hladinou šumu, který je slyšitelný hlavně u kvalitních reproduktorových soustav. S ním přímo souvisí také dynamika zvuku. Dalším z nich je linearita frekvenční charakteristiky, jež má významný podíl na věrnosti a udává pokles hlasitosti zvuku v závislosti na jeho frekvenci. Ideální je rovná frekvenční charakteristika, což znamená nulový pokles hlasitosti v celém slyšitelném pásmu.

I ve vašem notebooku si můžete vychutnávat kvalitní prostorový zvuk s touto PCMCIA zvukovkou

Pokud se vám často stává, že zejména při úplném tichu slyšíte každý pohyb myši, okna nebo práci pevného disku ve formě nežádoucích ruchů, vězte, že tento negativní jev je výsadou integrovaných zvukových kodeků. Převážně je způsoben nevhodným umístěním zvukového čipu příliš daleko od vstupních a výstupních konektorů. Na signálové cestě se pak mezi tímto zvukovým čipem a konektory nachytá většina rušení, které vychází z okolních součástek. Záleží-li vám při koupi základní desky na integrovaném zvukovém kodeku, je dobré se nejdříve podívat, jak



Integrované kodeky nemají na základní desce příliš mnoho místa, což se negativně podepíše na kvalitě zvuku

DNEŠNÍ TECHNOLOGIE ZVUKOVÝCH KARET

ASIO 1.0 (Audio Stream Input/Output) – Standard, díky němuž lze dosáhnout velmi malého zpoždění zvuku při vícestopém přehrávání a záznamu

ASIO 2.0 – Podpora pro vysokou kvalitu a ultra nízké latence nahrávání při až 6 simultánních kanálech

CMSS (Creative Multi Speaker Surround) – Převod jakéhokoliv stereo signálu na 5.1, 6.1 nebo 7.1 kanálový mix

Dolby Digital (označován též jako AC-3) – poskytuje pět kanálů s plným rozsahem. Touto technologií jsou kódovány mnohé zvukové záznamy na nejnovější generaci disků DVD

Dolby Digital EX – Podpora sedmi, případně osmi reproduktorů

DS3D (Direct Sound 3D) – Rozhraní, které umožňuje programátorům definovat zvukové zdroje v prostoru

DTS (Digital Theater Systems) – Vícekanálový (5.1) digitální zvukový formát s plným rozsahem. Oproti Dolby Digital se vyznačuje menší kompresí poskytující více zvukových detailů

DTS ES – DTS rozšířené o podporu formátu 6.1 nebo 7.1

EAX 1.0 (Environmental Audio Extensions) – Aplikační rozhraní pro tvorbu prostorového zvuku, které umožňuje měnit chování zvuku ve virtuálním prostoru (dozvuk, ozvěna, dojem prostoru, zvukový vjem odpovídající šíření zvuku pod vodou apod.)

EAX 2.0 – Mezistupeň, který přidává možnost zadat překážky a s nimi spojené tlumení nebo umístit zvuk do jiného prostředí, než je posluchač

EAX 3.0 (EAX Advanced HD) – Přidává nový statistický model zvukového prostoru včetně možnosti výpočtu zvukového odrazu, zlepšení směrovosti zvuku a umístění „zvukových odrazek"

EAX 4.0 (EAX 4.0 Advanced HD) – Další rozšíření tohoto aplikačního rozhraní pro budování důmyslné zvukové palety používáním různých efektů pro různá prostředí. Podpora speciálních efektů (např. zkroucení a ohyb zvuku)

EAX 5.0 (EAX 5.0 Advanced HD) – Přidáno mnoho vylepšení a další možnosti modelování zvukového prostředí. Efekty lze aplikovat i na vícekanálové zvuky, je možné mapování nového zdroje zvuku do již vytvořeného prostředí se všemi efekty a mnohé další

HD Audio (High Definition audio) – Podpora DVD audia (192 kHz/24bit stereo, 96 kHz/24bit vícekanálové) a standardu 7.1, technologie Audio Jack-sensing (automatické rozpoznání připojení sluchátek, mikrofonu, či reproduktorů)

THX – Certifikace, která je jakýmsi potvrzením, že dané zařízení splňuje nejpřísnější nároky na reprodukci zvuku a řadí se k nejlepším dostupným produktům

Antonín Trčálek, stálý spolupracovník redakce
Kulturista teoretik a nároužívý student VUT v jedné osobě

NEJZAJÍMAVĚJŠÍ ZVUKOVÉ KARTY

		připojení k počítači	počet kanálů	počet konektorů jack, druh	odstup s/š [dB]	EAX 1.0/2.0/3.0/4.0/5.0	Dolby Digital/EX	DTS/ DTS-ES	ASIO	THX	CMSS	Game port	FireWire	midi vstup/ výstup	box s konektory	digitální (SPDIF) vstup/výstup/ druh	cena
Zvukové karty pro méně náročné																	
Creative Labs	Sound Blaster Audigy SE	PCI	7 + 1	4, plastové	100	ano/ano/ano/ne/ne	ano/ano	ne/ne	ne	ne	ano	ne	ne	ne/ne	ne	ne/ne/–	706
Hercules	Gamesurround Fortissimo IV 7.1	PCI	7 + 1	6, plastové	100	ano/ano/ne/ne/ne	ano/ano	ne/ne	ne	ne	ne	ne	ne	ne/ne	ne	ne/ano/optický	1 490
Creative Labs	Sound Blaster Live 24-bit external OEM	USB 2.0	7 + 1	6, zlacené	100	ano/ano/ano/ne/ne	ano/ano	ne/ne	ne	ne	ano	ne	ne	ne/ne	ano, externí	ne/ano/opt.+koax.	1 520
Zvukové karty pro hráče a fajnšmekry																	
Creative Labs	Sound Blaster Audigy 4 OEM	PCI	7 + 1	6, plastové	113	ano/ano/ano/ano/ne	ano/ano	ano/ano	ano, 2.0, 2 ms	ano	ano	ne	ano	ne/ne	ne	ano/ano/jack	1 572
Creative Labs	Sound Blaster Audigy 2 ZS Notebook OEM	PCMCIA	7 + 1	5, zlacené	104	ano/ano/ano/ano/ne	ano/ano	ano/ano	ano, 2.0, 2 ms	ano	ano	ne	ne	ne/ne	ne	ano/ano/optický	2 425
Creative Labs	Sound Blaster Audigy 2 NX USB	USB 2.0	7 + 1	6, zlacené	102	ano/ano/ano/ano/ne	ano/ano	ano/ano	ne	ano	ano	ne	ne	ne/ne	ano, externí	ano/ano/opt.+koax.	2 793
High-end zvukovky pro nejnáročnější																	
Creative Labs	Sound Blaster X-Fi XtremeMusic	PCI	7 + 1	4, zlacené	109	ano/ano/ano/ano/ano	ano/ano	ano/ano	ano, 2.0, 1 ms	ano	ano	ano	ne	ne/ne	ne	ne/ne	3 319
Creative Labs	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum	PCI	7 + 1	8, zlacené	108	ano/ano/ano/ano/ne	ano/ano	ano/ano	ano, 2.0, 2 ms	ano	ano	ne	ano	ano/ano	ano, externí	ano/ano/opt.+koax.	5 347
Creative Labs	Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS	PCI	7 + 1	6, zlacené	109	ano/ano/ano/ano/ano	ano/ano	ano/ano	ano, 2.0, 1 ms	ano	ano	ano	ne	ano/ano	ano, 5,25	ano/ano/opt.+koax.	7 064

je zvukový čip vzdálen od audio konektorů. Čím méně, tím lépe, ale toto pravidlo neplatí vždy. Ruchy mohou být totiž potlačeny lepšími filtry, jako je tomu například na základních deskách s kvalitními kodeky společnosti Creative.

Dalším problémem nejen u integrovaných zvukových kodeků je zatížení procesoru. A to jak při přehrávání obyčejného stereofonního zvuku, tak toho prostorového či prostorového s funkcí EAX. V řadě případů se můžete setkat pouze se softwarovou podporou této funkce, která logicky vede ke zvýšené procesorové zátěži. Shrnutí? Integrované kodeky často trpí řadou neduhů, jako je horší odstup signálu od šumu, pronikání rušení do zvuku, téměř žádnou podporou herních technologií a v neposlední řadě také zvýšenou zátěží procesoru.

Díky kvalitním D/A převodníkům a použitému signálovému procesoru je Creative SB Audigy SE zárukou velmi věrného zvuku

ŠETŘIT NA ZVUKOVCE SE NEVYPLÁCÍ

Máte-li vyšší nároky na kvalitu a prostorovost zvuku, vyplatí se investovat do zvukové karty.

Počet současně hrajících kanálů lze měnit dle libosti

Pamatujte však, že i sebekvalitnější zvuk bez šumu může být výrazně zkreslen posledním článkem – horší reproduktorovou soustavou či sluchátky. Jakou zvukovou kartu koupit? Obloukem se vyhněte levným kouskům (do 500 Kč, zejména zvukový čip C-media), které mívají méně kvalitní kodeky než ty, které se vyskytují na současných základních deskách. Přinášejí vylepšení pouze v podobě nulového pronikání rušení do zvuku nebo dalšího vstupního či výstupního portu, ostatní neduhy zůstávají.

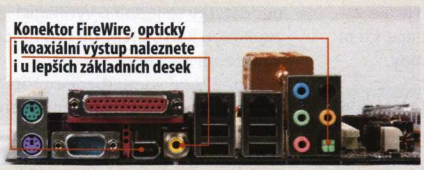
Zvukovým kartám pro běžné uživatele a hráče jednoznačně kraluje firma Creative. I její nejlevnější zvuková karta, Sound Blaster Audigy, může nabídnout vysoký odstup signálu od šumu a podporu těch nejdůležitějších technologií a standardů. Pokud požadujete ještě věrnější zvuk s více detaily za přijatelnou cenu, nabízí se Sound Blaster Audigy 4 OEM, která je v současnosti tou nejlepší koupí v oblasti zvukových karet. Chcete-li ke zvukové kartě ještě externí box se zlacenými konektory a regulací hlasitosti, nejnovější EAX 5.0, prakticky nulové vytížení procesoru a nevadí-li vám vysoká cena, pak sáhněte po Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS (viz recenze na další straně). V současnosti se jedná o nejlepší řešení, jež je přímo určené pro nejnáročnější hráče. Pokud si chcete vychutnat kvalitní zvuk i u svého přenosného počítače, nebo jednoduše nechcete počítač rozebírat, jsou právě pro vás určeny externí zvukové karty do portu USB nebo do slotu PCMCIA v notebooku.

Ke kvalitní zvukovce je zapotřebí připojit i kvalitní reproduktory

PŘEHLED VŠECH KONEKTORŮ A ROZHRANÍ U ZVUKOVÝCH KARET

SPDIF (Sony Philips Digital Interface) – Vstup a výstup digitálního zvuku, propojování je často řešeno koaxiálním kabelem nebo optickým vláknem. Data jsou přenášena bezztrátově

koaxiální vstup – červený nebo oranžový konektor cinch
koaxiální výstup – žlutý konektor cinch
optický vstup nebo výstup – speciální optický konektor
digitální vstup/výstup – bílý konektor jack



FireWire – Šestipinový konektor s rozhraním IEEE 1394. To je jednoduché, snadno použitelné a flexibilní vysokorychlostní digitální rozhraní pro komunikaci zejména spotřební elektroniky (např. digitální kamery) a výpočetní techniky. Rychlost je definována 100, 200 a 400 Mbit/s

Jack 3,5 konektory – Jsou určeny pro připojení analogových reproduktorových soustav, zařízení či sluchátek, jejich zapojení lze často pomocí dodávaného software měnit, ale standardně platí:

mikrofonní vstup – červený konektor
linkový vstup – modrý konektor
výstup na přední reproduktory/na sluchátka – zelený konektor
výstup na zadní nebo boční reproduktory – černý nebo šedý konektor
výstup na center/subwoofer – žlutý konektor

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) – Rozhraní pro digitální komunikaci mezi (elektronickými) hudebními nástroji, norma MIDI se zabývá téměř veškerou technikou využívanou hudebníky při produkcích i v nahrávacích studiích. Pro vstup i výstup se používá kulatý pětipinový konektor podobný konektoru S-Video

Game port – Rozhraní počítače pro připojení joysticku pro ovládání počítačových her. Mívá dvouřadý patnáctipinový konektor

TEST: DOPŘEJTE SVÉMU UCHU TO NEJLEPŠÍ
NEJLEPŠÍ ZVUKOVÁ KARTA V REDAKCI!

Díky neustálému vývoji zvukových karet společností Creative spatřila světlo světa zvuková karta, která je přímo určena pro nejnáročnější hráče. Přináší velké množství vylepšení v podobě prostorových efektů, v kvalitě a v rychlosti zpracování zvuku.

Creative X-Fi Fatal1ty FPS pochází z nové řady karet Sound Blaster X-Fi, které jsou založeny na signálovém procesoru Creative Xtreme Fidelity. Ten pracuje na frekvenci 400 MHz a potřebuje ke své činnosti externí paměť. Fatal1ty, která je pojmenována podle přezdívky jednoho z nejznámějších profesionálních hráčů, obsahuje rovnou 64 MB X-RAM paměti, což by mělo odlehčit sběrnici a procesoru při následném přehrávání zvuků ve hrách.

DOKONALÝ ZÁŽITEK

Už u starších typů zvukových karet Creative Audigy 4 se zdálo, že na nich již není pomalu co vylepšovat, a firma Creative je prezentovala jako dokonalé. X-Fi ovšem přináší velký pokrok zejména v podobě revolučního signálového procesoru, který je až 24× rychlejší než předchozí Audigy. Díky tomu si můžete ve hrách vychutnávat všechny zvukové efekty naplno bez jakéhokoliv poklesu výkonu.

X-Fi dále na rozdíl od svých předchůdců disponuje technologií APA (Active Premium Audio), díky níž zvukový čip optimalizuje signál pro dané rozložení reproduktorů a poslechové prostředí. Je vyhodnocován obsah signálu v kanálech, a zvuková karta umí z pouhého sterea vybrat signály pro centrální a zadní kanály, popřípadě vytvořit 5.1/6.1/7.1 zvukový dojem. Creative uvádí, že díky APA dokáží karty s čipem X-Fi vytvořit z komprimovaného zvukového záznamu něco, co posluchači poskytne DVD-Audio hudební zážitek. Z našich testů lze říci, že přehrávání obyčejné mp3 skladby je skutečně doplněno prostorovým dojmem připomínajícím DVD-Audio, ovšem samotnému DVD-Audiu se kvalitou ani prostorovostí nevyrovná.

Kvalita zvuku
Možnosti připojení
Dálkové ovládání
Prostorový zvuk

Náročné ovladače
Pomalé reakce dálkového ovládání
Cena

Zatížení procesoru : 10
Výbava : 10
Kvalita zvuku : 10
Cena : 7

celkové hodnocení **9,3**

Výkonný zvukový procesor v akci

CREATIVE LABS X-FI FATAL1TY FPS

produkt : zvuková karta 7.1
zdroj : Levi International, Brno
kontakt : 531 011 111, www.levi.cz
cena : 7 064 Kč

zvukový čip: X-Fi CA20K1-PAG • vstupy na kartě: Aux In, digital CD, linkový (3,5mm jack) • vstupy na externím panelu: 3× linkový (2× 6,3mm jack, 2× cinch), 2× digitální (optický, koaxiální), MIDI • výstupy na kartě: 8 kanálů (7.1) (3× 3,5mm jack) • výstupy na externím panelu: sluchátkový (6,3mm jack), 2× digitální (optický, koaxiální), MIDI • A/D vzorkování: 24 bitů/96 kHz • A/D převodník: Wolfson WM 8775 (dynamický rozsah: 102 dB, celkové harmonické zkreslení+šum: -90 dB, odstup signál/šum: 103 dB, 96 kHz / 24 bit) • D/A vzorkování: 24 bitů/96 kHz (7.1), 24 bitů/192 kHz (stereo) • D/A převodník: Cirrus Logic CS4382 (dynamický rozsah: 114 dB, celkové harmonické zkreslení+šum: -100 dB, 192 kHz / 24 bit) • D/A převodník pro sluchátka: Cirrus Logic CS4392 (dynamický rozsah: 114 dB, celkové harmonické zkreslení+šum: -100 dB, 192 kHz / 24 bit) • udávaný odstup signál šum: 109 dB • udávaný dynamický rozsah: 109 dB • standardy/technologie: EAX 1.0/2.0, EAX 4.0 ADVANCED HD, EAX 5.0 ADVANCED HD, THX, ASIO 2.0, 24-bit Crystalizer, CMSS-3D • příslušenství: instalační CD, návod k instalaci • bonusové hry: – • minimální systémové požadavky: Intel Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM • podporované operační systémy: Windows XP(SP1/SP2)/2000(SP2)

PRO KAŽDÉHO NĚCO

Dodávaný ovládací software lze označit z hlediska funkcí za vynikající. Má tři základní režimy rozlišené podle vašich požadavků. První z nich, zábavní, obsahuje nejdůležitější nastavení kvůli jednoduchosti a přehlednosti. Druhý, tzv. kreativní mód je určen pro hudební nadšence, kteří často nahrávají a vytvářejí hudbu. Naleznete v něm obrovské možnosti nastavení vstupů, jednotlivých kanálů, efektů, MIDI a ASIO standardu. Poslední, herní režim nabízí nastavení zejména prostorového zvuku a ekvalizéru, což ocení především hráči. Celkově lze říci, že se software firmě Creative povedl, vytknout mu lze pouze vysokou náročnost na systémové prostředky počítače.

Dálkový ovladač, který u karty najdete, skvěle padne do ruky. Umožňuje přepínat mezi běžícími programy nebo je ovládat pomocí šipek a funkčních tlačítek. Dále dokáže spolupracovat nejen s přehrávačem Creative, ale také s Media Playerem. Škoda jen, že regulace hlasitosti zvuku je možná pouze tlačítky a ne alespoň jedním ze čtyř koleček na ovladači. Ta jsou totiž využita pouze pro funkce zvukové karty a prostorový zvuk. Vážnějším nedostatkem je ale velmi dlouhá odezva ovladače, která dosahuje až jedné sekundy.

ZÁTĚŽ PROCESORU

Procesor byl zatížen přehráváním jak stereo signálu, tak prostorového zvuku méně, než u Audigy 4 či Audigy 2. Výrazný rozdíl je především u prostorového zvuku, což ocení hráči. K měření byl použit program RightMark.

NADPIS

	Audigy 2	Audigy 4	X-Fi
Bez zvuku	1,20 %	1,15 %	1,15 %
2D Sound	1,55 %	1,51 %	1,32 %
3D Sound	3,45 %	3,33 %	1,87 %
3D Sound + EAX	3,45 %	3,38 %	2,12 %

VYPLATÍ SE INVESTOVAT?

Čelní panel do 5,25 pozice obsahuje všechny potřebné vstupy i výstupy včetně regulovaného výstupu na sluchátka. Určitě ale nepotěší chybějící FireWire port, který sice do panelu vede, ale není z nepochopitelných důvodů osazen konektorem. I přes uvedené nedostatky se jedná o vynikající zvukovou kartu určenou pro hráče a hudební nadšence. V odstupu signálu od šumu rozdíl oproti Audigy 4 téměř žádný není, ovšem ve funkcích, efektech a v rychlosti zpracování signálu je výrazný pokrok, za který ale musíte patřičně zaplatit.

Creative Audigy 4 Pro	Creative X-Fi Fatal1ty FPS	Creative Audigy 2 ZS Platinum
7 134 Kč	7 064 Kč	5 347 Kč

Antonín Trčálek, stálý spolupracovník redakce
Kulturista teoretik a nářužívý student VUT v jedné osobě

TEST:
PRAVÁ RUKA HRÁČE

Optické snímání povrchu se u myší používá dlouho, postupně se ale prosazuje vylepšení – běžnou LED diodu střídá laser. Výrobci slibují vyšší kvalitu snímání a zároveň větší kompatibilitu s povrchy. Moderní technologie se drží i vlajková loď Logitechu G5 Laser Mouse.

OSVĚDČENÝ KONCEPT

Možná vám bude tato myš připadat povědomá a vězte, že to není náhoda. Tvarově vychází z léty osvědčené řady MX5xx až 9xx s několika kosmetickými zlepšováky. Tvar myši je uzpůsoben pro praváky a menší procento uživatelů, kteří používají myš v levé ruce, raději zvolí konkurenční Razer. Černé boční strany těla jsou pokryty drsným gumovým povrchem, který se dobře drží a rozhodně nevyklouzne. Velikost je dostačující i pro větší ruce.

Tlačítek na povrchu G5 najdete celkem 5, respektive 6, započteme-li i kolečko s možností stlačení. Novinkou je kolečko, které umožňuje i boční náklon a jež lze z horizontálního skrolování přeprogramovat na cokoliv jiného. Zajímavostí je i drobný indikátor na vrchní straně, který zobrazuje aktuálně zvolenou citlivost (lze ji přepínat menšími tlačítky nad kolečkem). V základním nastavení si tak volíte mezi 2 000, 800 nebo 400 dpi, v ovladačích ale můžete nadefinovat až 5 stavů s manuálně nastavitelným rozlišením v obou směrech (vertikálním i horizontálním).

> Se špičkovou myší se už nebudete moct vymlouvat na její chyby

Změna rozlišení je zajímavou možností, ale záleží zejména na zvyku. Rychlé snímání se hodí pro akční situace, naproti tomu vysoká přesnost s nižším dpi (tj. pro stejný pohyb je nutná větší dráha pohybu myši) využijete při míření na dálku nebo pro jemnou práci.

ZLEPŠOVÁKY V AKCI

Prohlídku ukončíme na spodní straně s nezvykle velkými styčnými plochami, které dobře kloužou po většině povrchů. Nachází se zde i optický snímač s laserem, který ale svítit neuvidíte (vlnová délka je 320 nm). Spodní strana ukrývá také plastový rámeček s oranžovým prosvětlením, s jehož pomocí můžete přizpůsobit hmotnost myši. V balení naleznete celou sadu různých miniaturních závaží, kterými ji lze zvýšit až o 36 g. Praktičnost musí posoudit každý sám, osobně preferuji lehčí myši, a proto závaží nepoužívám.

Myš se připojuje k počítači standardním USB konektorem a v balení již není běžná redukce na PS/2. Důvodem je zřejmě vysoká frekvence komunikace s počítačem (až 500 Hz oproti standardním 125 Hz), kterou lze využít pouze na USB portu. Myš funguje i bez ovladačů, jejich instalace se ale vyplatí, protože nabízejí velké množství nastavení. Můžete upravovat nejen zmíněnou citlivost, ale i různé funkce tlačítek pro konkrétní aplikace. Ovládací software SetPoint se dočkal znatelného vylepšení a teď již dohání možnosti ovladačů myší od Microsoftu.

Možnosti, kvalita i přesnost patří ke špičce a těžko najdete lepší. Výběr vhodné myši z nejvyšší kategorie se však odvíjí spíše od preferencí tvaru, proto doporučujeme myš nejdříve vyzkoušet. Cena je vysoká, odpovídá však kvalitě. Pokud hledáte kompromis, můžete sáhnout po Logitech MX518 Gaming-Grade, která je téměř shodně vybavená, ale o třetinu levnější.

LOGITECH G5 LASER MOUSE

produkt optická myš
zdroj Logitech, www.logitech.cz
kontakt 241 500 115
cena 1 750 Kč

Připojení: USB (až 500 Hz) • počet tlačítek: 5 + čtyřsměrné kolečko s možností stlačení • počet programovatelných tlačítek: 8 • hmotnost: 90 g • délka kabelu: 2 m • rozlišení snímače: 400 až 2 000 dpi • rychlost snímání: 6,4 Mpixelů/s • maximální akcelerace: 20g • ovládací software: Logitech SetPoint • extra: závaží pro změnu a rozložení hmotnosti

- ▲ Kvalita a přesnost snímání
- ▲ Velmi dobrá ergonomie
- ▲ Ovládací software
- ▲ Přímé nastavení citlivosti
- ▲ Přizpůsobení hmotnosti
- ▼ Vyšší cena
- ▼ Pouze pro praváky
- ▼ Bez přenosného obalu

Snímač 9,5
Vlastnosti 9
Ergonomie 8
Software 9

celkové hodnocení **8,9**

RAZER COPPERHEAD

Když píšeme o nejlepší myši od Logitechu, je vhodné zmínit i největšího konkurenta od známé firmy Razer. Její Copperhead je přímý nástupce oblíbeného modelu Diamondback a přinesl laserový snímač s ještě vyšší přesností 2 000 dpi. Od konkurence jej odlišuje především tvar. Copperhead i Diamondback mají symetrický tvar, a jsou tedy vhodné i pro leváky.

Logitech MX518	Logitech G5 Laser Mouse	Razer Copperhead
1 300 Kč	1 750 Kč	2 100 Kč

Dušan Šimonovič, stálý spolupracovník Doupěte
Half-Life, Doom 3, Far Cry a UT2004 za něj hrají testované počítače

Listárna

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

Na vašich dopisech se odráží aktuální dění nejen v herním, ale i skutečném světě. Dočkali jsme se herní doupěcí olympiády, nebo unikátní zpovědi. Jako první ale přichází zástupkyně „ohroženého" druhu žen-hráček…

DOPIS MĚSÍCE

HRÁČKY NEVYHYNULY!
Milé Doupátko,
hlavní důvod, proč se snažím sesmolit tento dopis, je fakt, že ve vaší listárně vídám jen samé pánské dopisy. Nevím, jestli je to tím, že vám žádné dopisy od nás žen nechodí (což by byla škoda), nebo že je prostě jen neuveřejňujete (což by byla škoda ještě větší:-).

[!] Jsme příliš velcí gentlemani, než abychom dopisy od našich fanynek zveřejňovali ;-). Ale pokud mám odpovědět vážně – něžné pohlaví je v herní branži stále na pokraji vyhynutí, byť se situace za poslední roky zlepšila.

Je sice pravda, že patřím k hráčkám spíše pasivním, ale to na čtení časopisů o počítačových hrách a počítačích celkově (a mém zájmu o ně) nic nemění… Už od svých desíti let jsem se pravidelně prohrabovala v časopisech, ale jejich cena mi nikdy nedovolovala některý z nich déle odebírat. (POZOR, teď přijde chvála. Až na VÁS! Nejen, že jste nejlevnější, ale jste také nejvtipnější a obsahově nejvšestrannější časopis o počítačích na českém trhu. Vím, že to slýcháte ze všech stran, ale myslím, že by vás potěšila i chvála od nás ŽEN! (A té se nedostává tak často!)

Ale přes všechnu tuhle chválu si nemůžu odpustit pár výtek, které se však netýkají obsahu časopisu, jako spíš vás, redakce!

1) Nevšimla sem si, že by u vás v redakci pracovala nějaká žena. Ne že bych patřila k feministkám, ale myslím si, že je nás hodně, které toho víme o počítačích a jejich hrách víc než kdejaký muž, ale bohužel marně hledáme uplatnění…

[!] Redakční femme fatale je Lenka Vlková, která pro vás v tomto čísle připravila jednu z recenzí. Pokud je však mezi čtenáři Doupěte více talentovaných žen-hráček se spisovatelskými ambicemi, nic jim nebrání se o post redaktora ucházet. Takže jen směle do toho!

2) Postupně sleduji, jak se nám rozšiřuje sekce REDAKCE, ale pánové, jak se máme v těch vašich minifotečkách vyznat?! Jste přece nedílnou součástí časopisu, takže jaképak copak? :-)

[!] Slibujeme, že se polepšíme! I přes protesty a výhrůžky některých autorů rozhodl šéfredaktor jasně: velké odhalení redakce v letním dvojčísle a záběry na DVD z mnoha akcí, kterých se naše redakce účastní. To vše vás čeká a nemine!

ZPOVÍDEJTE SE SVÉMU ŠÉFREDAKTOROVI

Jak už jsme vyhlásili dříve, všichni pisálci a pisatelé mohou získat doživotní předplatné Doupěte i trojici her. Postačí jim k tomu troška snahy a nejlepší dopis na téma Zpověď svému šéfredaktorovi. Představivosti se meze nekladou, a pokud vás také inspirovaly nové české reality show, víte, jakým směrem se musíte ubírat. Své dopisy posílejte na adresu redakce nebo mail **dopisy@doupe.cz**.

DOUPĚ

Tak to bude asi vše... Doufám, že jsem vás alespoň trochu zasvětila do srdcí nás žen-hráček a že náš-váš časopis budu vídat ve stejné kvalitě a za stejnou cenu i nadále.

Vaše věrná čtenářka Adéla

[!] Děkujeme za dopis, který rozehřál naše redakční srdce – důkaz, že ženy-hráčky nejsou jen vyhynulý druh, nás víc než potěšil.

OLYMPIÁDA DOUPĚ

Kdo neskáče, není Čech, hop, hop, hop, ukažte svůj maliček, hop, hop, hop. Už je to tu zase. Po čtyřech letech je tady opět zimní olympiáda a já mám konečně důvod přesunout se od mlácení do klávesnice k celkem poklidnému relaxování u televize. Jediné, co mě nejspíš vyruší, bude únorové Doupě, které

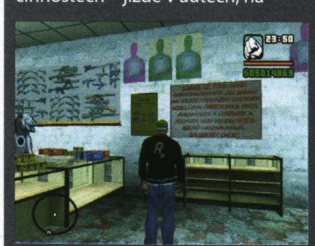
MIKROSKOP – GTA: SAN ANDREAS

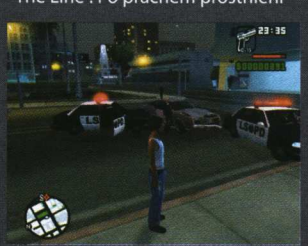
Série GTA je notoricky známá. Poslední tři díly, vyvedené ve skvělé 3D podobě, jsou perlami akčního žánru. Troufám si tvrdit, že poslední San Andreas je asi nejvyváženějším a příběhově nejpestřejším dílem. Už to, že mi odehrání trvalo asi 65 hodin čistého času (včetně některých nepovinných misí), je vysoce nadprůměrná číslo, které něco vypovídá. Skvěle zde funguje systém RPG prvků, kdy se postupem času hráč zdokonaluje v různých činnostech – jízdě v autech, na motorkách, v člunech či dokonce letadlech, o jetpacku ani nemluvě. Herní příběh je napínavý a často se hráč přistihne při tom, že odkládá vypnutí počítače a potřebu spát...

Všechny chybičky, o kterých teď bude řeč, proto autorům z Rockstar Games odpouštím! Myslím si ale, že k dokonalosti jí chybí přátelštější koncept. Kdybychom třeba v některých misích měli možnost „quicksave". Kdo odehrál, dá mi určitě zapravdu – například závěrečná mise „End Of The Line". Po pracném prostřílení se k záporňákovi (jméno kvůli prozrazení děje vynecháno – pozn. redakce) a jeho likvidaci následuje frustrující úprk zpět hořící budovou, doprovázený zběsilým hašením plamenů a střelbou kvant nepřátel. A to vše musíte zvládnout za zhruba sedm minut! Dost těžké – o následující honičce ani nemluvě. U mise „Stowaway" se mi zdá, že ji značně ovlivňovalo aktuální počasí. Na rampu startujícího letadla jsem vyjel s motorkou pouze za písečné bouře, zatímco při běžném počasí jsem se ani omylem nedokázal přiblížit i jen na dostřel…Z herních radostí tak místy v GTA vzniká trochu zbytečná frustrace. Hráč se pochopitelně nemůže dostat do finále zadarmo, ale větší vyváženost některých momentů by hře určitě prospěla a herní zážitek znásobila.

Celkově je však GTA skvělou hrou – navíc okořeněnou super hláškami, například když CJ při vytahování nešťastníka z auta, jež se chystá právě ukradnout, zahlásí: „Vítej v San Andreas, vole." A možnost nastavení vlastního soundtracku v rádiu? Skvělá práce! Jízda po Los Santos a poslech kapel, jako jsou Downset, Suicidal Tendencies či rapper Ice-T (namluvil Mad Dogga) a jeho Body Count, neměl chybu. Jsem zvědav, s čím příjdou Rockstar Games příště!

Tom Bajer





MIKROSKOP – HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbe ného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

si samozřejmě přečtu. Taky koho by bavilo sledovat krasobruslení, že?

[!] A co takhle dát si místo Doupěte raději curling? Možná lepší než sledovat české hokejové mužstvo.

Slavnostní zahájení: 16.1. den před oficiálním vydáním Doupěte na stánky – nervózně přicházím ke své poštovní schránce a… nacházím jen spoustu reklamních letáků. Kde udělali soudruzi z pošty chybu? Sedám ke Counter-Striku a snažím se na to nemyslet.

17.1. – Chtěl jsem si „zakempit" se sniperkou a počkat na poštáka, jestli doručí zásilku. Nevyšlo to, CTčka (rodiče) mě donutili ustoupit na položiště bomby (školy). S pocitem dobře vykonané práce jsem se vracel domů a ve schránce nacházím??? Hledám defusal kit (nůžky), abych zjistil, co je ten záhadný balíček. Povedlo se, the bomb has been defused, ale co to vidím, lepená vazba, vzhled připomíná spíše Score než očekávané Doupě, DVD uprostřed časopisu a... kde je Caesar? Naštěstí všechno zachránil projev prezidenta, který mi vše objasnil. Ti z vás, kteří ho ještě neviděli, si ho mohou pustit ze záznamu na první straně.

[!] Caesar se bohužel ztratil – manažer týmu ho (nějakým doposud nevyjasněným nedopatřením) napsal chybně na post náhradníka, a tak na jeho místo musel nastoupit nebohý Kreed, vystrašený a nepřipravený k ostrému lednovému boji.

Průběh olympiády najdete v příloze. Zde nabízím alespoň rychlý přehled. V hokeji Nové Doupě porazilo Staré 3:2 po prodloužení, závod ve skoku na lyžích byl kvůli nepříznivému větru zrušen. V akrobatickém lyžování Doupě vyhrálo „Ledovým dechem" a v první části biatlonu sice moc nezazářilo, ale do cíle je ještě daleko.

Martin Bárta

[!] Martin nám kromě dopisu, který uvozuje jeho doupěcí olympiádu, poslal i vyčerpávající výčet jednotlivých disciplín, ve kterých jsme si – zdá se – vedli více než solidně. Slibujeme, že přípravu na další velké zápasy a závody nepodceníme a tvrdý trénink nám opět pomůže dosáhnout nejvyšších příček!

ZPOVĚĎ VŠECH ZPOVĚDÍ

Šéfe,

…neodpouštím Vám. Snaha o Vaši zpověď brána v potaz nebude, neboť Vaše hříchy neodpustitelné jsou. Toliko násilí spácháno bylo v hrách lepších, krvavějších, dokonalejších, realita přestává býti realitou, stává se pro Vás hrou. Dost už! Oči rudé krví, prolitou od dob dávno zašlých her. Kde ty časy jsou, kdy jen jeden pixel znamenal svět. Kostička na monitoru stíhala druhou, jaká to zábava? Nuda existovat přestávala. Bezesné noci jsou, kdy ještě jednu misi dodělati jste chtěl. Však co nestalo se? Je tu mise další a povinnosti slabě volající v dálce zmizte!

Se šálkem kávy a adrenalinem v žilách dnes Doom 3 a F.E.A.R. paříte a nad realitou pouze přežíváte. Štěstí jediné pro Vás, které máte dnes, že tato „závislost" prací Vaší jest.

Nemohu odpustit! Z monitoru se valí krev, vražda za vraždou. I na Vás však jednou dojde, výkon čipu zestárne a fps na nule zamrzne. Co pak? Do obchodu všichni běžte, úspory všechny tam nechte. Však cestou tam pohlédněte, jak venku krásně je. Snad možná někdy pochopíte, že hraní je jenom lest, při které všechen volný čas prohýříte.

[!] Pravil jste, moudrý muži, že hraní je jenom lest? Pak vám tedy velká čest! Kdo z jeho spárů vyklouznouti chtěl, povětšinou neuspěl. Vy jste výjimka pravá a čirá, zůstaňte svým slovům věrný, vždyť před vámi stojí život nezměrný!

O ČEM SE PÍŠE

S **Computerem 5/06** se na digitální televizní vysílání nejen připravíte, ale budete o něm vědět takřka všechno. Přečtete si podrobný test 16 DVB-T tunerů, zjistíte, kam sahá pokrytí digitálním signálem v ČR, a neochudíme vás ani o praktické návody a zkušenosti. Kromě tradičních recenzí a návodů potěší nové číslo všechny příznivce počítačového hardwaru, kteří si mohou přečíst test druhé verze ATI CrossFire, nadšeně vydechnout nad recenzí desky Gigabyte, do níž lze zapojit až čtyři grafické karty a s nimi provozovat až 10 monitorů, nebo se inspirovat recenzí velmi efektivního chladiče Noctua NH-U9. Až vás unaví hardware, odpočinete si nad článkem o snadném zneužívání Google k získání hesel a dalších údajů. Nechybí ani tradiční test softwaru (tentokrát s RSS čtečkami) a recenze do češtiny čerstvě přiloženého antiviru McAfee VirusScan 2006.

Čtvrté číslo časopisu **Jak na počítač** se zaměřuje na pomoc s poruchami počítače, ať už jde o obnovení operačního systému, nebo jištění práce záložními zdroji. CD příloha nadělí čtenářům plnou verzi proslulé a oblíbené české hry Polda 3. Ty, kteří hledají kvalitní a snadno ovladatelný program na úpravy digitálních fotografií, zaujme recenze grafického editoru Paint Shop Pro, jehož česká verze se právě objevuje na trhu, a cenový přehled je věnován desktopovým sadám klávesnic a myší. Jak na počítač pravidelně obsahuje paletu podrobných návodů pro kancelářské aplikace a další zajímavé programy.

Zapomeňte na **Mobility**, jaké jste dosud znali. Toto číslo totiž prodělalo řadu velkých změn, v půlce března se tak můžete těšit na Mobility třetí generace. Za stejnou cenu získáte sto stran čtení o mobilech a službách operátorů. Poradíme vám, který MP3 mobil je nejlepší, uděláme pořádek v různých typech paměťových karet a vysvětlíme technologii UMA. Samozřejmě jsme otestovali řadu mobilů, těšit se můžete třeba na jednoduché věčko pro ženy - Sony Ericsson Z300i, špičkovou Nokii 6280 nebo designově zajímavé a překvapivě levné LG B2100.

Chcete mobil, který vám nejdéle vydrží? Nebo dáte přednost netradičně bílému Samsungu X490? Pokud ne, nevadí. Můžete si přečíst také o levném LG B2100, které zaujme špičkovým designem, nebo vysouvacím Siemensu SL75. Věnujeme se také mobilům pro práci, takže zjistíte, k čemu je dobrá Nokia 9300i a co všechno umí Siemens S75. To ale zdaleka není všechno, v **březnové MobilMánii** najdete informace o téměř padesáti mobilních telefonech, to vše jen za 9,50 Kč.

V prvním letošním vydání **DIGIfota**, časopisu pro všechny tvůrčí fotografy, vás v inspirativním tématu o fotografování rychlosti upoutají působivé sportovní snímky. Dlouho očekávaná poloprofesionální digitální zrcadlovka od Nikonu, model D200, je konečně na světě a sklízí jeden úspěch za druhým. Proklepli jsme ji v podrobné megarecenzi.

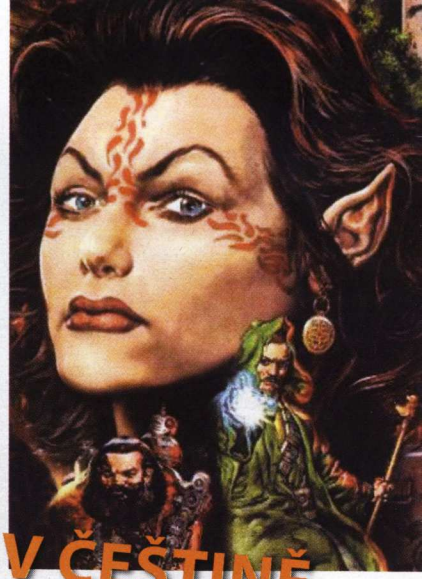
Plné hry
Arcanum CD1, CD2
3D SexVilla CD3
AirBlast CD3
Beasts of Rage CD3
BechBubble (mobilní) CD3
Becher Race 2003 CD3
Cardhalia CD3
Head Over Heels CD3
Hentai 3D CD3
MadCars CD3
Midpan (mobilní CD3
Pakoon 2 CD3
Palí Nám To CD3
Pravidla Hmoty CD3
Prší (mobilní CD3
Racer CD3
Scorched Earth 3D CD3
Ski Challenge CD3
TORCS CD3

Demoverze
Battle of Europe
Battle for Middle-Earth 2
Commandos Strike Force
Loco Mania
Moment of Silence CZ
The Movies
TimeShift
Winter Sport Pro 2006

Videa
Air Conflicts
Auto Assault
Far Cry Instincts Predator (Xbox 360)
Guild Wars Factions
Ghost Recon 3
Paradise
Rebel Raiders
Tomb Raider: Legend
UFO: Extraterrestrials
WarPath

Patche
Battlefield 2
Black & White 2
Dungeon Lords
Star Wars: Battlefront 2
Star Wars: Empire at War
Vampire: The Masquerade

Bonusy
ABCgames Cheater
Wincheater 2 CD3
Alien Arena 2006
Ravenholm
Warrock CD3
ProgamersTV



V ČEŠTINĚ

Arcanum:

Of Steamworks & Magick Obscura

Omluvte se ve škole, vezměte si volno v práci, tenhle měsíc bude proklatě dlouhý! Lví podíl na tom bude dozajista mít perfektní plná hra aktuálního Doupěte – Arcanum, za kterou stojí autoři fenomenálního a nezapomenutelného Falloutu. Ti nás tentokrát zvou do zcela jiného světa, světa, v němž se mísí industriální pára s netušenými magickými silami.

Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura se stejně jako Fallout řadí do škatulky populárních nelineárních RPG. O vaši pozornost se bude ucházet vybroušeným příběhem, spoustou zajímavých charakterů, precizní hratelností, pěknou grafikou a samozřejmě také hodinami skvělé zábavy. V případě, že jeho svodům podlehnete, můžete si být jisti, že se od něj neodtrhnete, dokud jej nedohrajete do konce.

Právě styk prastaré magie a nejmodernější vědy je to, co Arcanum odlišuje od všech jeho konkurentů. To ostatně pochopíte už na základě úvodního filmečku, kdy se na jednu z postav řítí protivník s mečem a ona (zcela bez okolků) vytáhne zpoza pasu pistoli a svého soka zabije.

Arcanum na rozdíl od mnoha jiných her nepoužívá žádné předdefinované hrdiny. Proto je každá hra ve své podstatě unikátní. Nejde jen o to, zdali se přikloníte k magii či technice, ve světě Arcanum žije také množství ras a volba jedné z nich rovněž značně ovlivňuje hru. Na začátku máte k dispozici body, které musíte rozdělit podle svého uvážení. Na výběr je 8 základních vlastností (síla, charisma aj.) a několik desítek vedlejších (rychlost, odolnost proti jedům aj.). Stejně tak můžete vybírat z 16 druhů dovedností (léčení, vylamování zámků) a více jak 80 kouzel. Většinu schopností přitom nenabudete v terénu, ale až prostřednictvím tréninku u učitele.

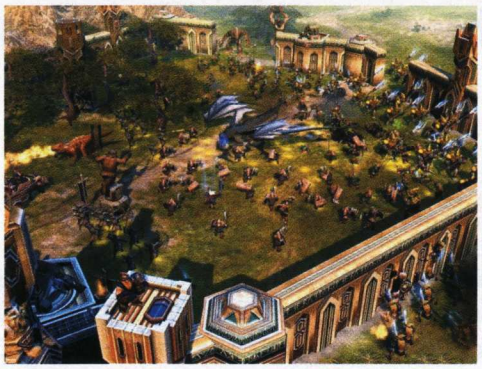
Verze : Anglická (s možností nainstalovat češtinu)
Výrobce : Troika Games
Datum vydání : 2001

Minimální požadavky :
Pentium 2 300 MHz, 64 MB RAM
1200MB na HDD, 8 MB grafická karta
DirectX 7a, Windows 95

Ovládání: Arcanum se stejně jako mnohá další izometrická RPG ovládá myší. Hra je rozdělena na lokace, mezi nimiž se můžete volně pohybovat poté, co dosáhnete okraje aktuální oblasti.

DEMOVERZE

Sekce demoverzí praská ve švech. Hlavní zásluhu na tom má očekávaná ochutnávka hry Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth 2, která si ze stříbrného kotouče ukousla rovných 1,4 GB. V dalekém závěsu (alespoň co se objemu dat týče) zůstávají mnohá další povedené ukázky. Snad nejzajímavější je Commandos Strike Force, což je převedení známé strategické série do akční hry z pohledu první osoby. Filmoví fanoušci, obdivovatelé hollywoodských hvězd a zuřiví reportéři si dozajista přijdou na své u hry The Movies, která nabízí krátký tutoriál z plné verze. V případě, že raději přemýšlíte, než jednáte, mohl by se vám líbit některý titul z dvojice The Moment of Silence nebo Loco Mania. A ti, kdo rádi bezhlavé arkádové střílečky, mohou směle okusit TimeShift nebo třeba Battle of Europe.



SPOUSTA PLNÝCH HER

Vedle mnoha zajímavých demoverzí najdete na našem CD/DVD bezpočet plných her, z nichž stojí za zmínku třeba závodní simulátor Becher Race 2003, originální titul Pravidla hmoty či lechtivější Hentai 3D. Hráči s benzínem v krvi rovněž mohou vyzkoušet propracovaného Racera, nenáročné MadCars nebo raději vyrazit do hor prostřednictvím simulátoru Ski Challenge. Plných her je protentokrát více než dost a vůbec nejlepší bude, když si je všechny vyzkoušíte na vlastní kůži.

BONUSOVÉ MATERIÁLY A DALŠÍ

Stejně nabité jsou i jiné sekce naší přílohy. Rubrika Videa nabídne letmý pohled na vznikající hry, jako je třeba očekávaný Tomb Raider: Legend, domácí tahovka UFO: Extraterrestrials nebo slovenská letecká arkáda Air Conflicts. Pokud by vám bylo výše popsané málo, můžete zabrousit do sekce Bonus, kde se nacházejí vybrané modifikace a tituly, z nichž zřejmě nejlepší je týmová akční střílečka Warrock. Stejně jako kdykoliv jindy, ani tentokrát nemohou chybět aktuální verze programů s cheaty, screenshoty z připravovaných her, filmové trailery nebo třeba povedené wallpapery na vaši plochu.

Screenshoty

Call of Juarez CD3
Driver: Parallel Lines CD3
Gears of War CD3
Savage 2 CD3
Stranglehold CD3
Superman Returs: The Videogame CD3
WAFOR: War on Terror CD3
World Tour Golf CD3

Wallpapery

24: The Game CD3
Blitzkrieg 2 CD3
Dragonshard CD3
Killzone: Liberation CD3
LOTR: Battle for Middle-Earth 2 CD3
MOH: Airbone CD3
Outrun 2006 CD3
Perfect Dark: Zero CD3
Shadow of the Colossus CD3
The Outfit CD3
ÜberSoldier CD3

Trailery

Ask the Dust
Fimfárum 2
Flicka
Hodně divné
Nacho Libre
See No Evil
Stay Alive
The Sentinel
Waist Deep

Servis

Adobe Acrobat Reader CD3
Codec Pack All in 1 CD3
DirectX 9.0c CD3
HyperSnap DX
IrfanView CD3
MicroDVD CD3
Nero 6 Ultra Edition
QuickTime Alternative
ScummVM emulátor
Total Commander

Ovladače

ATI Catalyst 6.2 WinXP CZ
ATI Catalyst 6.2 Win 2000
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp – Control Center
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp – Control Panel
nForce v5.10
nForce4 6.56 64-bit Beta
Nforce4 6.39 W2K
NForce4 6.39 WinXP
nVIDIA ForceWare Win2000/XP 71.89
nVIDIA ForceWare Win2000/XP 73.00 BETA
nVIDIA ForceWare Win2000/XP 77.72
nVIDIA ForceWare Win2000/XP 77.72 64bit
nVIDIA ForceWare 9x/Me 77.72
nVIDIA ForceWare Win2000/XP 78.01
Sound Blaster Audigy 2
Sound Blaster Audigy 2 – beta
Sound Blaster Live! & Audigy 1 Driver 5.12.01.0286
VIA AC97 5.80c
VIA Hyperion 4in1 drivers 455vp1
VIA Hyperion 4in1 Pro 5.07A

▼ PŘÍŠTÍ ČÍSLO

Dubnové Doupě s Oblivionem 11. dubna!

Plná hra:
Singles – Sims bez cenzury
Vztahy ♥ Láska ♥ Rozchody ♥ Erotika

V ČEŠTINĚ

TO NENÍ ZDALEKA VŠE!

V dubnovém Doupěti najdete nejen recenzi následníka Morrowindu a plnou hru Singles CZ, těšit se můžete i na zhodnocení Commandos: Strike Force či Titan Quest.

Dočkáme se také revolučního zpracování série Resident Evil pro handheldy a možná přijde i čtvrtý díl ďábelské akce Onimusha!

Proč jsou Japonci jiní? Obří tématický článek vám pomůže pochopit, proč a v čem se liší hry ze země vycházejícího slunce od našich, a představí nejzajímavější tituly!

Dubnové Doupě vychází v úterý 11. dubna!

SEZNAM INZERENTŮ:

ATS Praha 8
Axioma ..... 2. obálka
Cenega Czech 25
CD Projekt 7
Computer Press 46, 59, 66, 67, 92
InternetShops 35
Langsoft ..... 4. obálka
Progamers ..... 3. obálka
Playman 73

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakcí nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

gamezone

MÁTE, CO JSTE CHTĚLI

- NEJVÝKONNĚJŠÍ SERVERY
- NEJHRANĚJŠÍ HRY
- NEJVÍCE TURNAJŮ
- NEJVĚTŠÍ PRIZE MONEY

POWERED BY CZECH TELECOM

WWW.GAMEZONE.CZ

MISTROVSTVÍČR VPOČÍTAČOVÝCHHRÁCH

WWW .PG24. .PGCC. .PROGAMERS. CZ

GENERALNÍ PARTNER

AMD 64 Athlon FX

HLAVNÍ PARTNEŘI

LYNX LG Life's Good Canon

PARTNEŘI

České radiokomunikace, Logitech, EA Electronic Arts, ATI Graphics by, eset, Microsoft, EIZO, digitex, Sapphire, Cisco Systems, invex

MEDIÁLNÍ PARTNEŘI

DOUPĚ, PROGAMERS, PG24, BVV Veletrhy Brno, CYBER CAFE

PC Translator®

verze 2005

slovník a překladač

PC Translator slouží pro podporu překladu textů do češtiny a z češtiny do cizího jazyka. Je nepostradatelným pomocníkem při překladu www-stránek, e-mailů, faxů, dopisů, návodů, nápověd apod. Program lze nainstalovat na počítače s **MS Windows 98, Me, NT, 2000 i XP**.

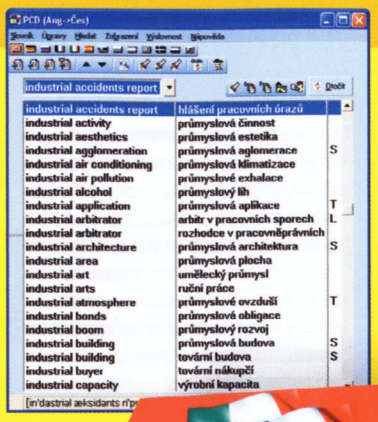
Slovník

Slovník je maximálně přehledný a srozumitelný. Umožňuje snadné vyhledávání, doplňování i editaci slovní zásoby.

Výslovnost je namluvena rodilými mluvčími. Součástí je i databáze příkladů použití, tvary nepravidelných sloves ad.

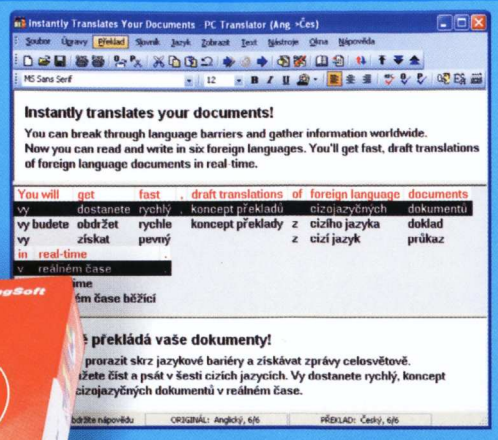
"...slovník, který potvrdil očekávané kvality..."

Srovnávací test slovníků v časopise Svět počítačů.



do každého počítače

Překladač textů



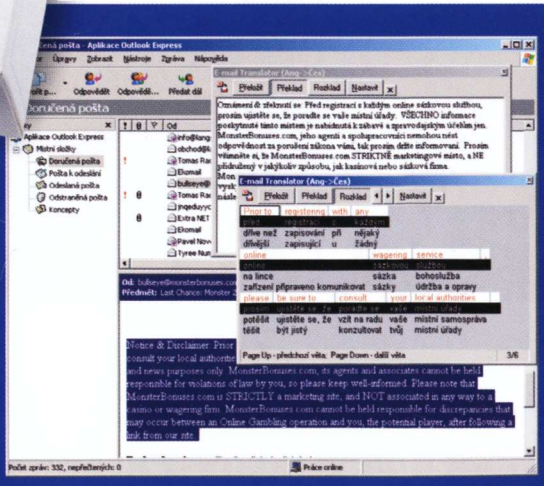
Text, který do překladače napíšete nebo vložíte schránkou, může být překládán zcela automaticky nebo po větách s možností výběru náhradních významů ve středním okně. Do dolního okna se překlad automaticky ukládá.

4 programy v jednom

Překladač www-stránek

Překladač internetových stránek provádí rychlý automatický překlad www-stránek přímo v prohlížeči Microsoft® Internet Explorer, Firefox nebo Mozilla. Přeloženou stránku zobrazí v češtině při plném zachování jejího grafického vzhledu.

Překladač e-mailů



Překladač e-mailů provádí rychlý automatický překlad libovolného textu, označeného myší. Kromě překladu e-mailů lze program využít pro překlad textů v textových editorech a ve všech prohlížečích www-stránek.

Software dodává:

LangSoft s.r.o.
687 52 Korytná 225
Tel.: 572 693 155 info@langsoft.cz
Fax: 572 694 004 www.langsoft.cz

PC Translator®(GB)
anglicko-český oboustranný
750 000 význ. dvojic, 3 mil. slov
Mluvená i psaná výslovnost

PC Translator®(D)
německo-český oboustranný
750 000 význ. dvojic, 3 mil. slov
Mluvená výslovnost

PC Translator®(RUS)
rusko-český oboustranný
550 000 význ. dvojic, 2 mil. slov
Mluvená výslovnost

PC Translator®(F)
francouzsko-český oboustr.
300 000 významových dvojic
1,4 mil. slov, mluv. výslovnost

PC Translator®(ESP)
španělsko-český oboustranný
250 000 významových dvojic
1 mil. slov, mluvená výslovnost

PC Translator®(I)
italsko-český oboustranný
250 000 významových dvojic
1 mil. slov, mluv. výslovnost